책속의 책
챔·프·가·만·드·는·아·케·이·드·게·임·완·전·소·개·서
아케이드
집중공략
링 오브 더 디스트럭션
건버드
더 킹오브 화이터즈 '94
호혈사 일족2

♥ 아케이드 히트게임 차트 ♥

순위	제목	제작사	장르
1	버철 화이터	세가	대전 액션
2	킹 오브 화이터즈 '94	SNK	대전 액션
3	호혈사일족2	아트라스	대전 액션
4	다크스토커즈	캡콤	대전 액션
5	슈퍼 스화2 터보	캡콤	대전 액션
6	캡틴 플래그(깃발올리기)	자레코	체련용
7	통쾌 간간행진곡	ADK	대전 액션
8	트윈 이글2	세타	슈팅
9	데이토나 USA	세가	레이싱
10	용호의 권2	SNK	대전 액션

♥ 신작 발매 리스트 ♥

국산 개발 게임은 제작사 앞에(국)이라는 마크를 표시했습니다. 이 리스트는 {한국 컴퓨터 게임산업 중앙회}의 심위를 통과한 정품 게임입니다.

게임명	제작사	장르
라이덴DX	세이브	슈팅
간담 레이브	반프레스토	대전형 액션
킹 오브 화이터즈'94	SNK	대전형 액션
호혈사일족2	아트라스	대전형 액션
'94 꿈의 축구	데이타이스트	스포츠(축구)
화이널 베이스볼	(국)거림전자	스포츠(야구)
알쏭달쏭 퀴즈	(국)한일하드웨어	퀴즈
퀴즈&드라이버	(국)파라	퀴즈
배틀 토우드	일렉트로닉아트	액션
쇼트 아우트	번드라	액션
VS 슈퍼 캡틴프라키	자레코	액션
리얼펀치	타이토	체련용
퓨직팡팡	(국)대경실업	체련용
스피드 해머	(국)문화전자	체련용
화이팅 포스	도고	체련용

"게임개발산업에 적극적인 정부 지원이 시급한 상황입니다!"

"게임개발산업에 적극적 정부 지원이 시급한 상황입니다!"
챔프는 오락실용 대전형 액션 게임의 본격적 러쉬를 앞두고 버철 화이터의 수입, 배급으로 유명한 코레오(동성죠이컴)을 방문, 앞으로의 계획에 관한 인터뷰를 가졌다.

챔프가 방문한 곳은 국내 오락실용 소프트웨어를 보급의 메카로 불리워지는 청계천 세운상가 사무실에 자리잡은 코레오(동성죠이컴)을 방문했다.

* 코레오와 동성죠이컴에 관한 간단한 소개를 ..

우선 저희 코레오는 16년 전에 창업된 게임 소프트웨어 종합유통 및 개발업체입니다.

10년전 수입, 보급에 힘써오던 중 개발에 관한 필요성을 절실히 느껴 당시 15억의 예산을 들여 개발산업에 참여했던 시절도 있었습니다. 현재 동성 죠이컴은 코레오를 모체로 게임개발 의지가 강한 개발자들이 주축이 되어 국내 작가의 유명 소설인 '퇴마록'을 IBM PC용 액션 게임으로 개발하고 있습니다. 앞으로 더욱 많은 노하우를 갖게 된다면 아케이드용 게임도 병행해 개발할 예정입니다.

* 현재 대규모 사업을 진행중이신 것으로 알고 있는데요..

현재 저희 코레오에서는 게임산업의 확실한 영역을 구축하기 위한 일환으로 몇가지 사업을 추진중인데, 그중{테마파크} 건설에 집중적인 기획과 과감한 투자를 계획하고 있습니다. 이것은 현재 오락실의 잘못된 이미지와 굴절된 사회의 시각을 대폭 쇄신시켜줄 수 있는 중요한 과제중 하나라고 생각합니다. 이러한 사업을 추진중인 업체는 현재까지 단 한곳도 없는데, 이것은 항상 초기의 시도가 활성화되고 사회적으로 좋은 인식을 받기 전까지는 많은 질타(?)를 받을 수 있는 부담이 있기 때문입니다. 하지만 진실로 게임산업의 정상적 발전을 생각한다면, 그만한 위험은 감수할 수 있다고 판단, 본격적으로 추진할 계획입니다.

또한 세가사의 『버철화이터 2』편에 개발 완료에 관한 정보가 입수되면 곧 여러분에게 하루빨리 선보이도록 노력하겠습니다. 아마 그때쯤에는 챔프에 공개해 드릴 수 있으니 기대해 주세요.

* 끝으로

아시겠지만 현재 국내의 게임산업은 몇가지 문제점을 안고 있습니다. 이러한 문제점은 게임산업의 종사자와 매스미디어(언론), 정부가 힘을 모아 해결할 때만 미래의 게임산업에서 외국과 나란히 경쟁할 수 있는 수준이 될 것으로 생각합니다.

초기 게임산업의 시작은 지금의 종주국이라 불리우는 일본과 동일한 수준에서 시작되었으며, 오히려 그당시의 기술 수준으로는 우리나라가 더 우수한 부분도 있었던 것으로 기억됩니다. 하지만 현재 산업구조를 보면 전량 외국 제품의 수입과 모방으로 이루어지는 것이 현실입니다. 이러한 현재의 잘못된 부분들은 날카로운 비판과 고발, 대책 방안 등을 제시해 바로 잡을 수 있도록 함께 노력해 보았으면 좋겠습니다.

* 우와! 오락실 주인하지 마시고 국회의원하세요. 제가 팍팍 밀어 드릴게요.

방문했을 때 외국 손님이 계신 가운데에도 인터뷰에 응해준 코레오 사장님게 감사의 말씀드립니다.

링 오브 디스트럭션

(슬램 마스터 2)

링위에서는 숨막히는 격투가 있을 뿐

단지 승자는 1명뿐이다

1994 CAPCOM

캡콤★대전형 액션★발매중

캡콤의 인기 레스링 게임인 슬램 마스터 제 2탄이 나왔다. 이번에도 역시 세계를 돌아다니며 강자를 찾아서 대결을 벌이는 게임 스토리이다.

전작도 나무랄 데 없이 잘 만들어졌으나 이번작은 CPS-2 시스템을 이용한 부드러운 움직임 그리고 화려한 그래픽이 돋보인다. 캐릭터 한명한명마다 개성 있는 필살기로 상대방을 제압한다.

전작과 달라진 점

전작에는 4인 동시 플레이가 가능하였으나 이번작품에서는 이것이 없어지고 보통의 대전 게임과 같은 3판 2승제로 변하였다. 이 방식은 타 레스링 게임에서 찾아 볼 수 없는 이 게임만의 방식이다. 물론 도중참가도 가능하다. 그리고 전작은 3차원상에서 진행하였으나 이번엔 2차원상에서 게임이 진행된다.

게임 시스템

상대방으로부터 연타를 당하면 몸이 붉어지면서(열받으면서...) 공격력이 상승 한다. 또한 화이팅 포즈와 낙법도 가능하다.

상대방에 의해 던져질 때 레버와 버튼을 눌러주면 피해를 줄일 수 있다. 잡기 버튼으로 상대방을 잡아 레버와 버튼을 재빨르고 정확하게 입력시켜서 상대를 던져버린다. 또 상대방에게 잡혔을 때 레버와 버튼을 조작해 주면 상대방으로부터 풀려날 수 있다.

기본조작법

레버, 버튼 5개 사용	
버튼	(잡기, 약펀치, 강펀치, 약킥, 강킥)
대쉬	(레버를 앞이나 뒤로 두번 밀어준다)
달려가서 잡기	(+ 잡기 버튼)
점프어택	(대쉬중 레버를 위로 올린 후 + 공격버튼)

캐릭터별 필살기

캐릭터별 장단점

1. 건록 (GunLoc)★★★★★★★★★★★★★★

파워나 스피드는 좋은 편이나 기술이 크고 허점이 많다. 공격 스피드가 약간 떨어진다. 서머솔트는 달려오는 적이나 대공방어에 사용하면 좋다. 소닉 피스트 공격은 상대를 견제하기에 좋다. 점프 공격도 좋고 모든 능력이 안정되어 있다.

소닉피스트 (펀치 버튼 연타)
서머솔트킥 (↓모아서↑+ 킥 버튼)
잡기 선셋 스프라슈 (잡아서↑↗→ + 펀치 버튼)

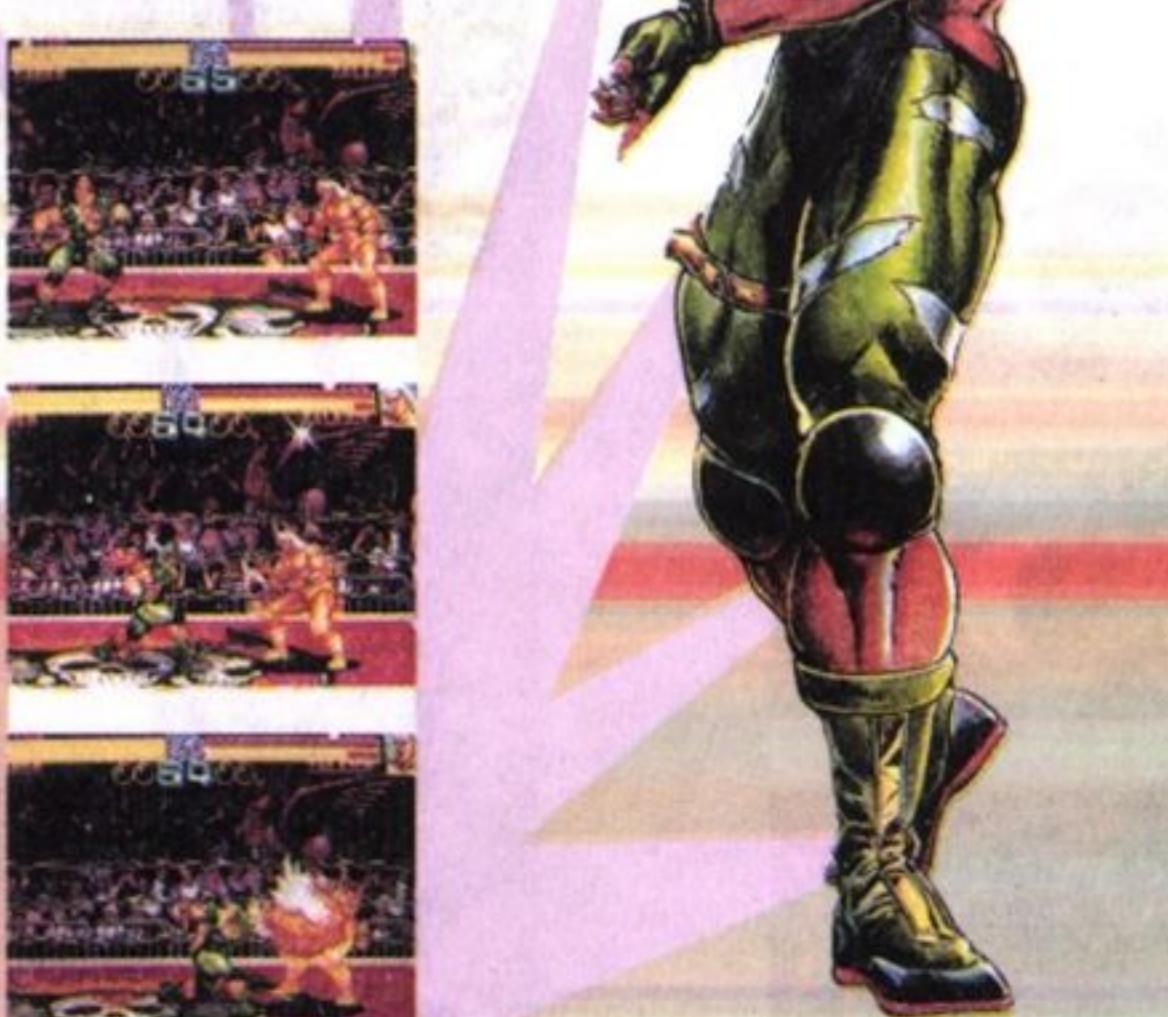
2. 블랙 위도우(Black W)

파워와 스피드가 타 캐릭터에 비해 좀 떨어진다. 그러나 공격시의 스피드는 다른 캐릭터에 비해 빠르다. 거미줄 공격은 상대를 앞으로 잡아당기기 때문에 근거리에서 사용하면 적으로 반격당할 수 있다. 그리고 승룡권(??) 공격은 대공방어에 좋다.

어퍼컷 (→↓↘ + 펀치 버튼)
거미줄 공격 (↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 잡아서 레버 1회 돌린 후 + 펀치버튼

3. 세이버 (Saber)★★★★★★★★★★★★★

파워나 스피드는 중간이다. 그리고 공격스피드가 좋다. 점프공격력이 좀 약하며 공격범위도 짧다. 또 이 캐릭터는 모든 대쉬공격이 우수하다. 그 중에서도 대쉬화이어 공격이 가장 뛰어나다.

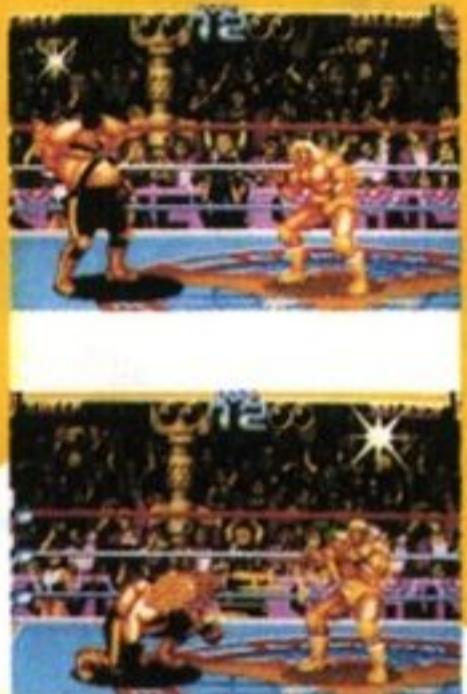
대쉬 파이어 어택 (↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 잡아서↓↑+ 펀치 버튼

4. 점보 (Jumbo)★★★★★★★★★★★★

파워는 강하나 스피드는 타 캐릭터에 비해 좀 떨어진다. 접근전과 던지기 계열 공격이 강하며 화이어 공격은 리치가 길고 적을 견제하는데 사용할 수 있다. 점프 공격도 좋으나 대공기가 부족하다.

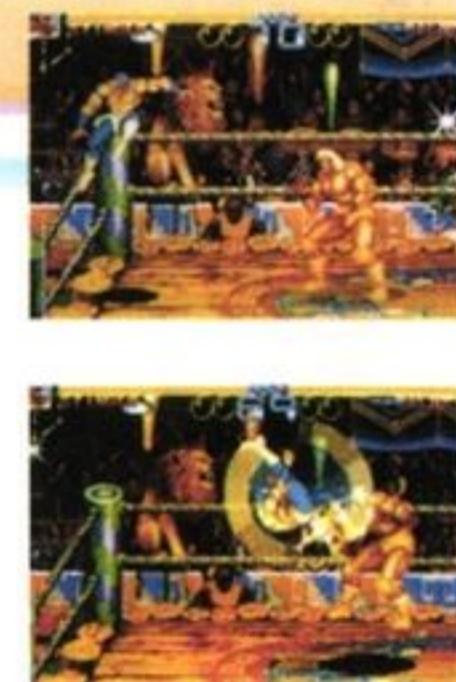
화이어 어택 (↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 자이언트 스윙 (잡아서 ↑←→ + 펀치 버튼)

5.그레이터 (Grater)★★★★★★★★★★★

파워도 좋고 스피드도 평균적이다. 손바닥 치기 공격이 좋다. 그리고 깃털 공격은 적과의 거리를 잘 조절해야 한다. 점프 공격이 부족하고 대공기 역시 부족하다.

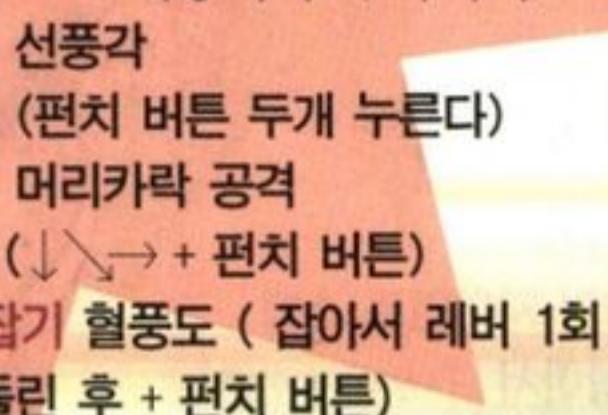
쇼트 건 스탭 (펀치 버튼 연타)
깃털 공격 (↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 토네이도 슬럼
(잡아서↑→↑ + 펀치 버튼)

6.스팅그레이 (Stingray)★★★★★★★★

파워는 좀 부족하나 스피드는 좋다. 스크류 다이빙 공격은 버튼에 따라 거리가 다르므로 잘 사용하자. 또한 공중 점프 공격은 거리를 잘 조절하며 사용하자. 점프 공격력도 좋으나 대공기가 부족하다는 점이 흠이다.

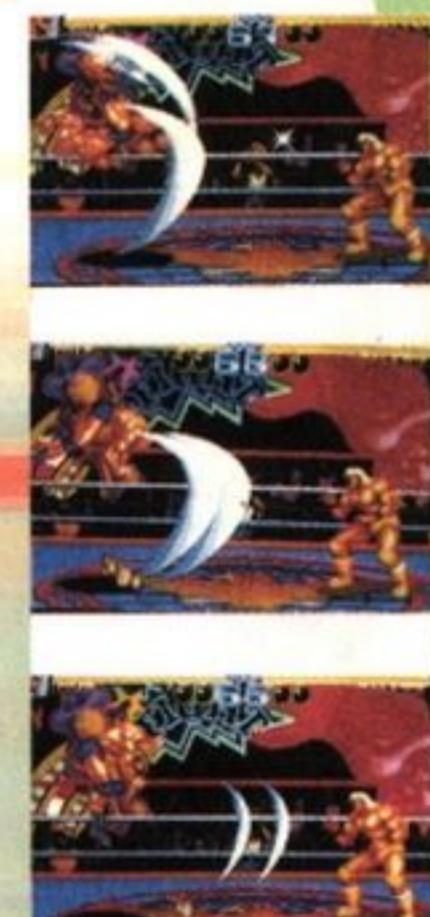
스크류 다이빙
(↓↘→ + 펀치 버튼)
공중 점프 공격
(↓모아서↑ + 펀치 버튼 2개 누른다)
잡기 아토믹 다이버
(잡아서↓→↘ + 펀치 버튼)

7.오니 (Oni)★★★★★★★★★★★★★★★

파워와 스피드 모두 좋다. 머리카락 공격은 상대를 견제하기에 좋고 선풍각 공격은 여러가지 공격과 잘 조합하면 여러가지로 활용 가능하다.

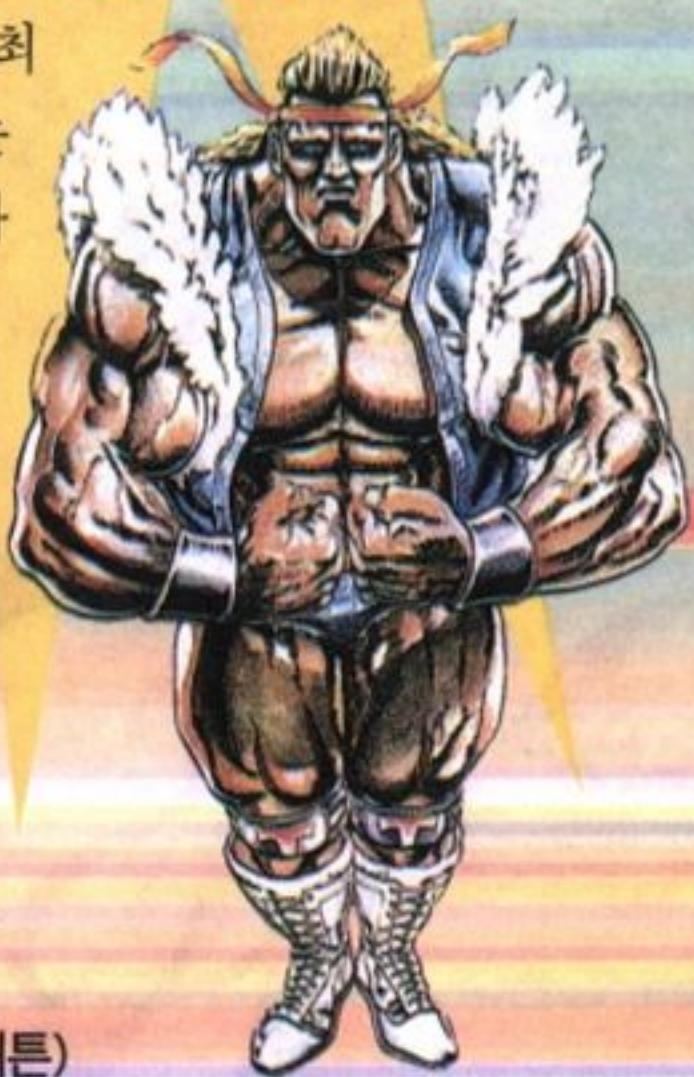
점프 공격도 좋으나 대공기가 부족하다.

선풍각
(펀치 버튼 두개 누른다)
머리카락 공격
(↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 혈풍도 (잡아서 레버 1회 돌린 후 + 펀치 버튼)

8.비프 (Biff)★★★★★★★★★★★★★★★

건록과 같은 계열의 공격을 사용하나 공격시 스피드가 약간 빠르고 3단 소닉 피스트 공격이 있다. 이것으로 적을 견제할 수 있으나 쏘기 전 약간의 틈이 생긴다. 대공기가 적으나 점프 공격은 좋다.

소닉 피스트 (펀치 버튼 연타)
3단 소닉 피스트 (↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 선셋 스프라슈
(잡아서 ↑↗→ + 펀치 버튼)

9. 타이탄 (Titan)★★★★★★★★★★★★★

파워는 전캐릭터중 최강이다. 반면 스피드는 가장 느리다. 4단 손바닥 치기로 적을 견제한다. 대쉬어택이 좋으나 점프 공격은 약간 떨어진다. 대공기도 조금 부족하다.

서클 웨이브
(펀치 버튼 두개 누른다)
손바닥 치기
(↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 타이탄 브리거
(잡아서 ↙↓↑ + 펀치 버튼)

10. 해거 (Hagger)★★

스피드는 다른 캐릭터에 비해 떨어지나 파워는 세다. 더블래리어트 공격으로 적을 견제하며 공격한다. 박력 만점의 스크류 파일 드라이버는 레버를 크게 돌리면 더 높이 떠서 떨어진다. 점프공격과 대쉬 공격이 좋으며, 달려오는 적은 주먹치기 공격으로 상대한다. 대공기가 부족하다.

더블 래리어트
(펀치 버튼 두개 누른다)
주먹 공격 (↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 스크류 파일 드라이버 (잡아서 1회 돌린 후 + 펀치 버튼)

11. 라스타(Rasta)★★★

브랑카와 같은 야생인.(??) 파워는 조금 좋고 스피드는 느리다. 점프 공격이 강하다. 원숭이 공격은 상당히 좋다. 원숭이 공격뒤에 롤링어택을 해준다. 대쉬공격, 대공기가 부족하다.

원숭이 공격 (↓↘→ + 펀치 버튼)
롤링 어택 (↓↙← + 펀치버튼)
잡기 허리케인 스톰버 (잡아서↓↑ + 펀치 버튼)

12. 라이스 (Wraith)★★★★★★★★★★★

파워와 스피드는 타 캐릭터에 비해 떨어진다. 그러나 공격 스피드는 빠르게 나온다. 대쉬 공격과 점프 공격이 부족하다. 화이어 공격은 간격을 잘 맞추면 대공 방어 공격을 할 수 있다. 전체적으로 부족한 캐릭터.

뱀머리 공격 (↓↘→ + 펀치 버튼)
화이어 공격
(펀치 버튼 두개 누른다)
잡기 잡아서 한바퀴 돌린 후 + 펀치 버튼

13. 스콜피언 (Scorpion)★★★★

파워와 스피드 모두 좋다. 공격 스피드도 좋고 대공 방어 기술도 좋다. 적에게 몰려 구석에 있을 때에는 텔레포트를 사용하자.

대공기와 방어기로 서머솔트를 사용할 수 있으며 선풍각으로 상대를 견제할 수 있다.

데스 스파이럴 (펀치 보턴 두개 누른다)
서머솔트 킥(↓모아서↑+ 킥 버튼)
잡기 피라밋 크래쉬 (잡아서↓↑ + 펀치 버튼)

14. 올테가 (Ortega)★★★

파워와 스피드 모두 뛰어나다. 그러나 공격 스피드가 떨어진다. 화이어 공격을 이용해 적을 견제할 수 있고 대공기로도 이용 가능하다. 지진파공격도 좋다. 점프 공격과 대공기가 약간 부족하다.

화이어 어택 (↓↙← + 펀치 버튼)
지뢰파 (↓↘→ + 펀치 버튼)
잡기 잡아서 + ←↓↑ 펀치 버튼

아케이드 집중공략

슈팅에 이렇게 많은 캐릭터 등장하는 게임 있으면 나와보라 그래!

건버드

GUNBIRD

〔사무라이 에이스〕를 만든 회사에서 내놓은 또하나의 슈팅 게임 〔건버드〕. 사무라이 에이스의 후속작이라고 할 수 있는 이 게임은 전작과 비슷하게 캐릭터를 사용했지만 비행방법은 천차만별이다. 전작은 동양적인 분위기를 느낄 수 있었으나 이번엔 약간 서양적 분위기가 느껴진다.

캐릭터 선택

소녀에서부터 할아버지 로봇까지 다양한 캐릭터가 모여 있다.

자신이 좋아하는 캐릭터를 골라보자.

마리온(마법소녀)

애쉬(대모험 과학자)

양냥(중국의 여전사)

발너스(로보트 군인)

각 스테이지별 소개

스테이지 1

스테이지 처음부터 중간 보스급 로보트가 나온다. 그리고 작은 적들이 많이 나온다. 로보트를 부수면 중형급 적이 나오는데, 양쪽에서 탄을 쏘므로 주의. 이것을 격파하면 좌로 스크롤이 되면서 기차가 나온다. 이때 적으로 보이는 3인조가 나와서 기차를 타고 간다.

기차를 추적하기 시작하면 기차에서 적의 공격이 시작된다. 처음 칸에는 로보트 세대가 있고, 그 다음 칸에는 2열로 포대가 늘어서 있다. 그 다음은 기관차이다. 기관차는 가운데와 양쪽에서 포를 쏜다. 기관차를 부수면 보스가 나온다.

보스 공략

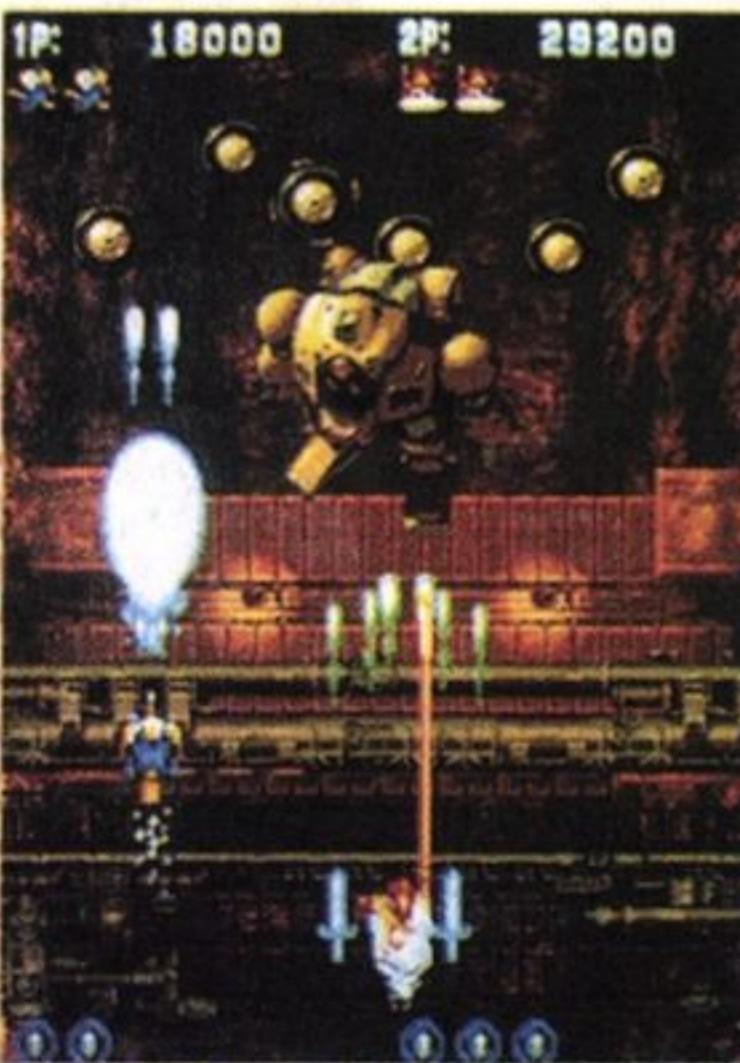
보스는 양손 철퇴 공격과 가운데 캐틀링 포의 공격을 한다. 이것을 주의해야 한다.

양손 철퇴를 먼저 쏜 다음 가운데 캐틀링 포를 공격하면 된다.보스의 공격 패턴은 캐틀링을 먼저 쏘고 철퇴를 쏜다.

스테이지 2

초반에 아이템을 주는 적이 나오므로 반드시 획득하자. 레일위로 장갑차가 포탄을 쏘면서 지나간다. 여기를 지나면 창고가 나타나는데 이 창고를 조심해야 한다.

창고가 열리면서 적들이 나온다. 이곳을 지나면 아까의 3인조가 거대한 탱크를 타고 플레이어에게 도전한다.

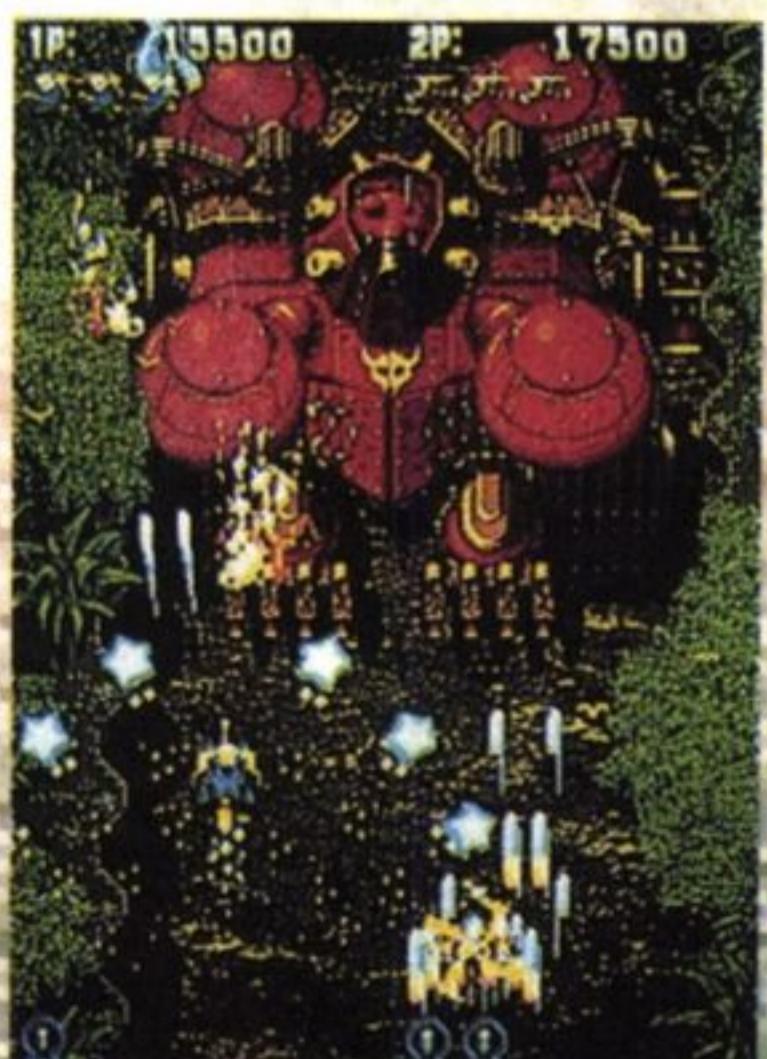
양 옆에 포대가 두개씩 달려 있고 중앙에도 포대가 하나 있다. 이것만 잘 피하면 된다. 공격패턴은 양 옆에서 먼저 쏜 다음 중앙에 있는 포를 같이 쏜다. 이 탱크를 부수면 보스가 나온다.

보스공략

양팔에 3발탄이 나가는 포대가 있고 공격을 하다 보면 옵션을 뿌리고 밑으로 도망갔다가 다시 올라오는데, 이때 입에서 탄을 쏘므로 주의하자. 공격패턴은 3연포를 쏘고 옵션을 뿌리고 밑으로 도망갔다가 상승하면서 입에서 확산탄을 쏜다.

스테이지 3

초반에는 자코 적이 귀찮을 정도로 무수히 많이 나온다. 이곳을 무사히 지나치면 아이템을 주는 적이 나온다. 놓치지 말고 아이템을 얻자.

아이템을 얻고 지나면 중형 보스급 로보트 3대가 나온다. 사방으로 탄을 쏘므로 위험하다. 여기를 넘어가면 아까의 3인조가 또 다시 등장한다.

거대한 로보트를 타고 나오는데 상당히 성가시다. 양 옆에 포대가 2개씩 있고 중앙에 한개가 위치해 있다. 중앙의 포대는 확산탄을 쏘므로 주의한다. 이것을 부수면 상반신이 분리되면서 보스가 나온다.

보스공략

날아다니며 플레이어를 괴롭힌다. 앞에 있는 프로펠러를 잘 피해야 한다. 이것에 맞아도 사망이다. 양옆에 포대 두개씩 있고 가운데에서 5방향탄을 쏘면서 다닌다. 특히 앞으로 다가오면서 프로펠러로 하는 공격이 무섭다. 그 다음 뒤로 물러서면서 양옆에서 탄을 쏜다. 그리고 가운데에서 5연발 확산탄을 쏜다.

스테이지 4

시작 부분에 아이템을 주는 적이 나온다.(고마워라) 이곳을 지나면 중형 보스급 적이 나온다.

여기를 지나치면 작은 적들과 아이템을 주는 적이 나온다.

여기서는 정체를 알 수 없는 풍선들(???)이 많이 쏟아져 나온다. 이 지대를 지나면 아까의 3인조가 중형 전함을 타고 나온다. 처음 앞에 5개의 포대를 가지고 있다.

그리고 중앙에 2열로 포대가 위치하고 있다. 이것을 부수면 앞 부분이 달아난다. 이것이 이번 스테이지의 보스이다.

보스공략

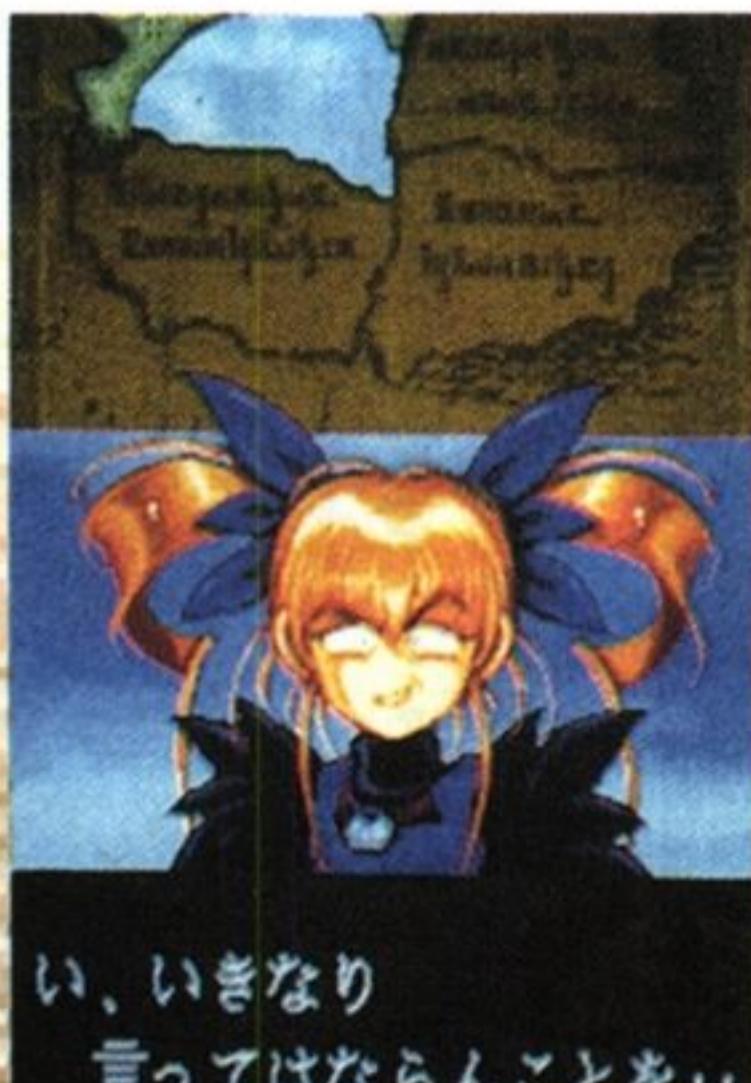
양날개에서 포를 쏜다. 날개를 부수자마자 중앙에서 무수한 확산탄이 나온다. 공격패턴은 양날개에서 한 쪽씩 탄을 쏜 다음 가운데에서 탄을쏘는 식이다. 날개가 부서지면 중앙에서 무차별로 확산탄을 쏜다.

여기까지 깨면 4개의 조각을 모아 뭔가를 만든다. 완성되면 이것은 거울이라는 것을 알 수 있다. 거울속에 누군가가 비치면서 지도가 나타난다. 여기서부터 게임 후반부의 시작이다.

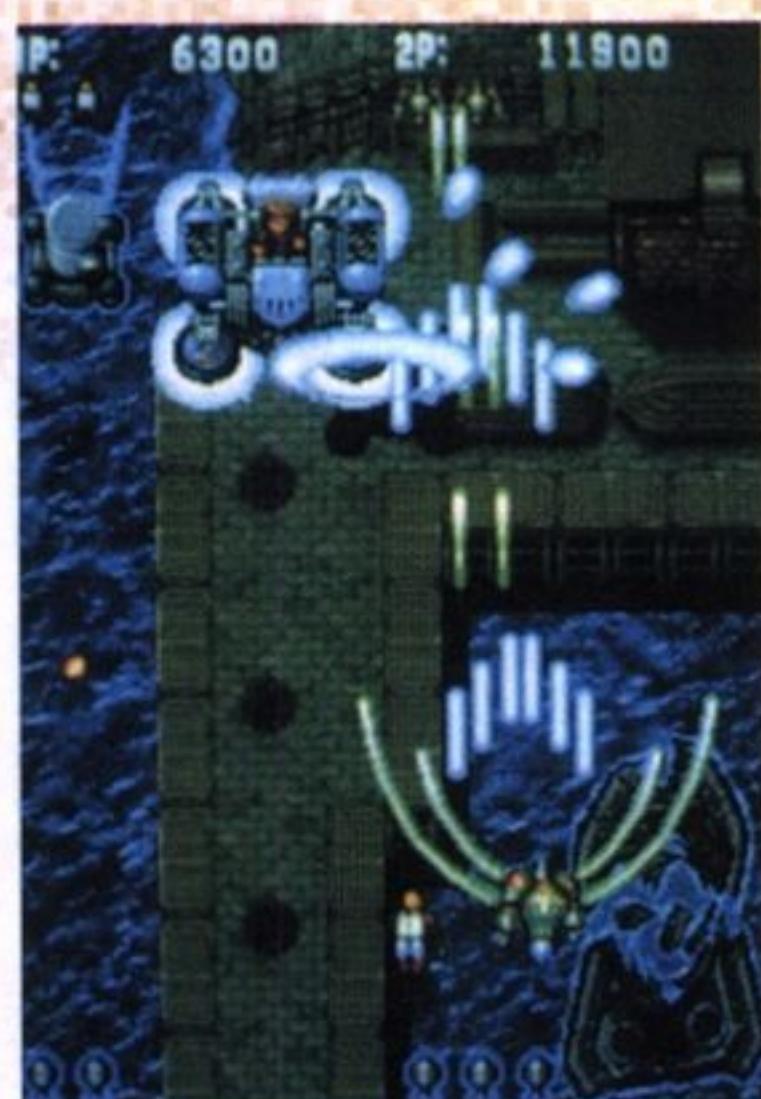
스테이지 5

처음부터 스테이지가 좌우로 이동하면서 적이 무수히 나온다. 중형급 로보트가 5대 정도가 출현하며 정신없이 탄을 쏜다. 이 지대를 지나면 아까의 풍선(??)들이 다시 쏟아져 나온다. 이곳을 지나면 아까의 3인조 (끈질기군)가 다시 로보트를 타고 도전한다. 로보트는 처음만 공격하다가 도망간다. 그리고 머리(?)가 나온다.

보스공략

처음에 머리 하나가 나오는데 그다지 강하지 않다. 이 머리를 부수면 두개의 머리로 분할되는데 확산탄을 쏜다. 이 머리 두개를 부수면 아까 부서졌던 머리가 다시 나와서 공격한다. 양 옆에 네개의 포대가 있고 중앙에 확산포가 있다.

스테이지 6

처음에 바닥이 열리면서 적이 많이 튀어나온다. 이곳을 무사히 넘어서면 기둥 3개 (??)가 플레이어를 반긴다. 중간 보스급이며

상당히 강하다. 다시 이곳을 지나면 공중에 떠다니는 것이 나오는데 이것을 터뜨리면 자폭한다. 이곳을 지나서 앞으로 가면 또 기둥(또 기둥이)이 나온다. 이것을 없애고 앞으로 전진하자. 앞으로 가다보면 못생긴 용머리가 나와서 공격한다. 용머리 와 싸우다 보면 용머리는 들어가고 로보트가 나온다. 양손에 포가 있고 등뒤에 옵션을 달고 있다. 로보트를 부수면 중앙에 뭔가가 모이면서 보스가 나온다.

보스공략

아니 이것은... 이상한 곰인형(란마에 자주 나온다)이 나와서 공격한다. 이 곰인형은 사방으로 이동하면서 탄을 쏘는데, 주로 확산탄을 쏜다.

이 곰을 깨면 용이 나오는데, 이 용은 앞 뒤로 이동하면서 탄을 쏜다. 입에서만 쏘며 5연발탄을 쏜다.

스테이지 7

처음엔 지겨울 정도로 작은 적이 무수히 나온다. 그 다음 석상지대를 지나는데, 이 석상들을 모두 부수자.

왜..? 아이템이 나오니까. 아이템을 얻은 후 앞으로 가면 문제의 3인조(지겹다)가 다시 나온다. 로보트를 타고 도전하는데. 처음엔 비주카포를 쏘다가 타격을 받으면 비주카포를 버리고 옵션을 장착한다. 옵션을 부숴버리면 다시 로케트 포를 쏜다. 타격을 주면 이것을 버리고 다시 합체를 한다.

가운데 확산포와 양 옆에 포대 2개, 중앙에 포대 2개가 있다. 이것을 부수면 드디어 그들은 항복을 한다.(만세

)이곳을 지나면 거대한 기둥이 나오는데, 아까 모았던 거울을 던진다. 그러면 기둥이 움직이면서 플레이어를 공격한다. 이 기둥도 확산탄을 쏜다. 이 기둥을 부수면 보스가 나온다.

보스공략

아니 이것은 그렘린이 아닌가..?? 그렘린과 닮은 괴물이 나온다. 마법책을 보고 무언가를 만들어 내면서 플레이어를 공격한다. 처음엔 철퇴 2개를 만들어 공격해 철퇴를 부수면 기둥을 만들어 공격한다. 기둥을 부수면 책장을 뜯어서 공격하는데, 장난이 아니다.(강하다) 책이 다 없어지면 확산탄을 쏜다.

마치며

난이도의 밸런스가 잘 맞춰져 있다.(일부 독자에게는 어려울지도 모른다)

중간 비주얼 역시 화려하고 품격이 있어 요즘 슈팅 게임이 거의 없다시피한 형편에서 체경(사이쿄)이 사무라이 에이스 이래의 침묵을 깨고 하나의 슈팅을 발표했다는 것은 적절한 기회였다고 할 수 있겠다.

게임은 사무라이 에이스와 비슷한 방식이었다. 그러나 난이도는 진짜 어려웠다. 보통의 슈팅 게임을 싫증 내거나 난이도가 낮은 게임에 지친 유저에게 이 게임을 추천한다.

더 킹 오브 화이터즈 '94

● SNK ● 아케이드 ● 발매중

'대전 게임의 대표적 게임 캐릭터들이 모여서 게임을 펼친다.' 여러분은 이런 생각을 한번쯤은 해봤을 것이다. 그런데 SNK사에서 이런 유저의 생각을 미리 알아차렸다는 듯이 자사의 제작 게임에 등장하는 유명 캐릭터들을 모아 게임을 만들어 냈으니 바로 이것이 〔더 킹 오브 파이터즈 '94 인 것이다. 예전 SNK게임의 캐릭터들이 등장하지만 이 게임만의 오리지널 캐릭터도 존재하므로 선택의 폭이 넓어졌다.

베일속의 『더 킹 오브 화이터즈』

이것은 아랑전설 시리즈에서 나온 말인데 1년에 한번씩 무술가들이 모여 서로의 기량을 겨루는 대회가 열렸다. 과거 이 대회의 주최자는 기스 하워드였다.

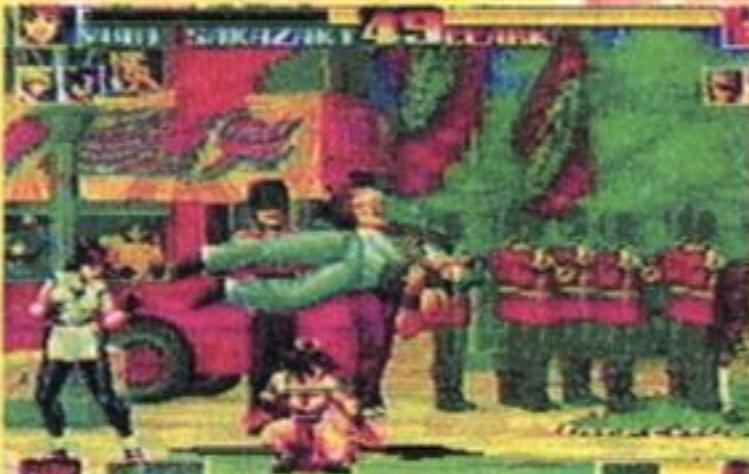
그러나 그가 테리에게 죽음을 당한 이후 누군가에 의해서 다시 이 대회를 주최하였는지는 알 수 없었다.

배틀 방식과 파워 게이지 시스템

이 게임의 매력은 타 게임에서 찾아볼 수 없는 TBS(팀 배틀 시스템:Team Battle System)을 채용하였다. 우선 각 나라를 대표하는 한 팀을 고르면 팀당 3명의 격투 선수가 있다. 대전 방식은 무조건 지는 사람은 탈락하게 되며, 교체시간 동안 조금의 에너지만이 늘어나는 무자비한 방식이다. 각 선수들의 특징을 잘

파악해서 대전 순서를 결정하여야만 이길 수 있다. 그러나 오락실에서는 불가능하게도 1명만 선택할 수 있는 관계로 재미가 반감된다. '파워 게이지 시스템'이란 화면 하단에 존재하는 게이지를 말한다. 이 게이지를 모으는 방법은 A,B,C 버튼을 모두 눌러주거나, 상대방에게 타격을 입으면 게이지가 증가한다. 이 게이지가 차면 찰 수록 공격력이 증가하는데, 다 채우면 초필살기를 한번 쓸 수 있는 기회가 주워진다. 그리고 초필살기를 쓰면 게이지가 줄어든다.(당연한 결과)

동료의 도움을 받을 수 있다!

펀치에 몰려서 기절 상태에 갔을 때 동료가 잠시 도와준다. 동료를 부르기 위한 조건은 동료가 전멸하지 않아야 한다. 그리고 동료가 화면상에 보여야 한다는 것이다. 이 두가지가 만족했을 때 싸우다가 기절상태로 갔을 때 A,B,C를 동시에 눌러주면 동료가 나와서 잠시 도와준다.

상대를 약오르게 하자

또한 A,B 버튼을 같이 눌러주면 몸을 살짝 틀어 적들의 무시무시한 필살기를 피할 수 있다.

단순한 필살기와 초필살기 등을 가리지 않고 모두 피할 수 있지만 적의 필살기 속도를 잘 감지한 후 피하지 않으면 오히려 당할 수 있다.

기본 조작법

A,B,C,D 버튼 사용
A = 약한 펀치
B = 약한 킥
C = 강한 펀치
D = 강한 킥
A+B = 공격 피하기 (순간 모든 공격을 피할 수 있다)
C+D = 강한 공격 (상대를 멀리 차 버린다)

각 팀별 필살기

새롭고 많은 선수들이 등장했으며 그중 우리나라의 캐릭터도 같이 출전하고 있지만 선수의 구성이 마음에 안드는 편이다. 하지만 공격 특성은 기존의 어떤 캐릭터 보다 좋은 편이라 만족스럽다.

1.일본

이 게임에서 처음 등장하는 이 게임의 오리지널 팀이다. 세계 제패를 위해 위해 이 대회에 참가하였다는데... 기대해 볼만하다.

구사나기 교

백팔식 어둠 쫓아버리기	↓↘→ + A 또는 C
백식 귀신굽기	→↓↘ + A 또는 C
백일식 으스름 차	→↓↙ + B 또는 D

니가이도 베니마루

벼락권	→↓↘ + A 또는 C
진공 한손 팽이	→↘↓↙← + B 또는 D
튀어 오르면서 차기	↓↘→ + B 또는 D

다이몬 고로

지뢰진	→↓↘ + A 또는 C
초수새	↓↙← + A 또는 C
초대개베기	접근해서→↙↓↘ + D

2. 이탈리아

아랑전설의 주인공들로 구성된 팀이다. 테리, 앤디, 죠가 등장한다. 라이벌들과 힘을 겨루기 위해 이 대회에 참가한다.

테리 보가드

파워 웨이브	↓↘→ + A 또는 C
번 너클	↓↙→ + A 또는 C
라이징 태클	↓모아서↑ + A 또는 C

앤디 보가드

참영권	↙모아서→ + A 또는 C
승룡탄	↓↘→ + A 또는 C
비상권	↓↙→ + A 또는 C

죠 히가시

허리케인 어퍼	←↙↓↘→ + A 또는 C
슬래쉬 킥	↙모아서→ + B 또는 D
폭렬권	A 나 C 연타

3. 멕시코

용호권의 주인공들이 나온다. 료, 타쿠마, 로버트가 나온다. 이들의 기술은 서로 비슷하므로 사용하기 쉽다. 맥시코에 극한류 도장을 내고 수행차 체류하고 있던 중 초대장이 도착했다.

타쿠마 사카자키

호황권	↓↘→ + A 또는 C
비연 질풍각	↙모아서→ + B 또는 D
상난각	접근해서→↘↓↙← + B 또는 D

로버트 가르시아

용격권	↓↘→ + A 또는 C
공중 질풍각	점프중에↓↙← + B 또는 D
빌트어퍼	→↘↓ + A 또는 C

료 사카자키

공중 호황권	점프중에↓↘→ + A 또는 C
참열권	↓↙← + A 또는 C
패왕상후권	→×↙↓↘→ + A 또는 C

4. 영국

SNK 대전 액션 게임의 여주인공(?) 들만 모여 팀을 만들었다. 너무나 화려한 팀이다.

킹

베놈 스트라이크	↓↘→ + B 또는 D
토네이도 킥	←↓↙ + B 또는 D
트랩숏	→↓↘ + B 또는 D

마이 시라누이

화첩선	↓↘→ + A 또는 C
용염무	↓↙→ + A 또는 C
필살인법	←↙↓↘→ + B 또는 D

유리 사카자키

쇄파	↓↙← + A 또는 C
뢰황권	↓↘→ + B 또는 D
백열 따귀	접근해서→↓↘ + A 또는 C

5. 브라질

SNK의 게임 〔이까리〕에 등장하는 두 주인공이 나온다. 이 둘에 하이데른을 추가하여 팀을 만들었다. 비밀 임무를 받고 이 대회에 참가했다.

하이데른

달빛 슬러거	↓모아서↑ + A 또는 C
크로스 커터	←모아서→ + A 또는 C
넥 롤링	↓모아서↑ + B 또는 D

랄프

발켄 펀치	A 나 C 연타
캐틀링 어택	←모아서→ + A 또는 C
슈퍼 아르헨티나 백 브리카	접근해서←↙↓↘→ + D

클라크

발켄 펀치	A 나 C 연타
캐틀링 어택	←모아서→ + A 또는 C
슈퍼 아르헨티나 백 브리카	접근해서←↙↓↘→ + D

6. 중국

앗! 이런, SNK의 원조 여성캐릭터 아테나가 나온다. 사이코 솔저에 등장했던 아테나, 켄수가 팀을 이루고 나왔다. 그 둘은 중국의 사부 사이킥 훈련을 받고 있던 도중 수행결과를 시험하기 위해 이 대회에 참가하였다.

아테나

사이코 볼	↓↙← + A 또는 C
사이코 리플렉터	←↙↓↘→ + B 또는 D
피닉스 아로	점프중에↓↙← +A 또는 C

켄수

초구탄	↓↙← + A 또는 C
용턱쇄	←↓↙ + B 또는 D
용연아	←↙↓↘→ + A 또는 C

진 켄사이

표주박 치기	↓↙← + A 또는 C
귀신술	←↓↙ + A 또는 C
회전 공중 찌르기권	←↙↓↘→ + B 또는 D

7. 미국

이팀의 선수들은 모두 스포츠 선수 출신이다. 공격이 정확하고 날카롭다. 미국의 명예를 걸고 이 대회에 참가한다. 이 팀은 이 게임의 오리지널 팀이다.

헤비 D

R.S.D	→↓↘ + A 또는 C
로케트 어퍼	↓↘→↗ + B 또는 D
솔 플라워	←↙↓↘→ + A 또는 C

럭키 그로버

데스 바운드	↓↘→ + A 또는 C
럭키 비전	←↙↓↘→ + B 또는 D
사이클론 블레이크	↓↙←↖ + B 또는 D

브라이언 파트러

브라이언 토네이도	→↓↘ + A 또는 C
스크류 바디 플레이즈	점프중에↓↘→ + B 또는 D

8. 한국

라이벌과의 결전을 꿈꾸며 수행하고 있던 김갑환에게 초대장이날아왔다. 정의를 위해서 이 대회에 참가했다.

김갑환

반월참	↓↙← + B 또는 D
비연참	↓모아서↑+ B 또는 D
비상각	점프중에 ↓+ B 또는 D

장거한

철구 대회전	A 또는 C 연타
철구 분쇄치기	←모아서→ + A 또는 C

최번개 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

비상 공열참	↓모아서↑+ B 또는 D
회오리 질풍참	↓모아서↑+ A 또는 C
회전 비원참	←모아서→ + A 또는 C

각 팀별 초필살기

1. 일본 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆

구사나기 쿄
???(→↘↓↙←↙↓↘→ + C)

니가이도 베니마루
???(→↙↓↘→×←↙↓↘→ + C)

다이몬 고로
???(접근해서→↘↓↙←→↘↓↙← + C)

2. 이탈리아 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆

테리 보가드
파워게이저(→↘↓↙←↙→ + B, C)

앤디 보가드
초열파탄(↓모아서↗→↗ + B, D)

죠 히가시
스크류 어퍼(→×←↙↓↘→ + B, C)

3. 멕시코 ◆◆◆◆◆◆◆◆

타쿠마 사카자키
패왕난무(←↙↓↘→×→ + A, C)

료 사카자키
용호난무(←↙↓↘→↘↓↙← + C)

로버트 가르시아
용호난무(←↙↓↘→↘↓↙← + C)

4. 영국 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆

킹
스트라이크 버드(→×→↘↓↙ + CB, D)

마이 시라누이
초필살인봉(→×←↙↓↘→ + B, C)

유리 사카자키
상공각(→×→↘↓↙← + B, C)

5. 브라질 ◆◆◆◆◆◆◆◆

하이데른
??? ()

랄프
??? (↙모아서←→ + C)

클라크
???(접근해서→↘↓↙←→↘↓↙← + C)

6. 중국

아테나

??? (←→↘↓↙←↖ + B, C)

켄수

??? (←↙↓↘→←↙↓↘→↗ + D)

진 겐사이

??? (←↙↓↘→←↙↓↘→ + C)

7. 미국

헤비 D

??? (↓↘↓↙← + C)

럭키 그로버

??? (→↘↓↙←↘↓↙→ + B, C)

브라이언 파트러

??? (→↘↓↙←↘↓↙→ + C)

8. 한국

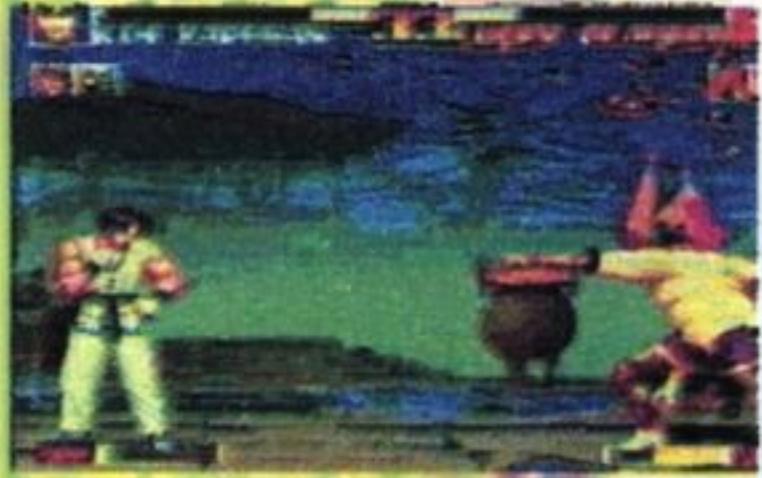
김갑환

봉황각 (→↘↓↙←↙→ + B, D)

장거한

??? (←↙↓↘→↘↓↙← + C)

최번개

??? ( )

각 팀별 연속기

1. 일본

구사나기 교

점프 강킥 -> 백팔식 어둠 쫓아버리기 -> 귀신굽기

상대편이 넘어져 있을 때 점프 캉킥으로 공격해 들어가면 상대방은 방어해버릴 것이다. 그러면 재빨리 백팔식 어둠 쫓아버리기를 쏜다. 그리고 상대방이 점프할 시에만 귀신굽기 공격으로 이어주는 게 좋다.

백팔식 어둠 쫓아버리기 -> 백일식 으스름 차

백팔식 어둠 쫓아버리기를 쏘

면 상대는 피해버리거나 점프할 가능성이 크다. 우리쪽으로 점프를 한다면 이때 백일식 으스름 차 공격을 해야 한다.

니가이도 베니마루

점프 강킥 -> 벼락권 -> 진공 한손 팽이

상대방이 넘어져 있을 때 점프 공격으로 파고 들어 상대방이 막으면 벼락권 공격으로 이어진 다음 바로 진공 한손 팽이 공격으로 이어져야 한다.

뛰어오르면서 차기 -> 진공 한손 팽이

뛰어오르면서 차기는 상대방을 견제할 때 많이 쓰인다. 이 공격을 할 때 적이 점프 등으로 접근하면 진공 한손 팽이 공격을 해줘야 한다.

다이몬 고로

초수새 -> 강킥 -> 지뢰권

초수새로 적의 공격을 피해 앞으로 다가간 다음 서서 강킥을 하면 상대방은 상단 가드를 할 것이다. 이때 재빨리 지뢰권 공격으로 이어주면 좋다.

2. 이탈리아

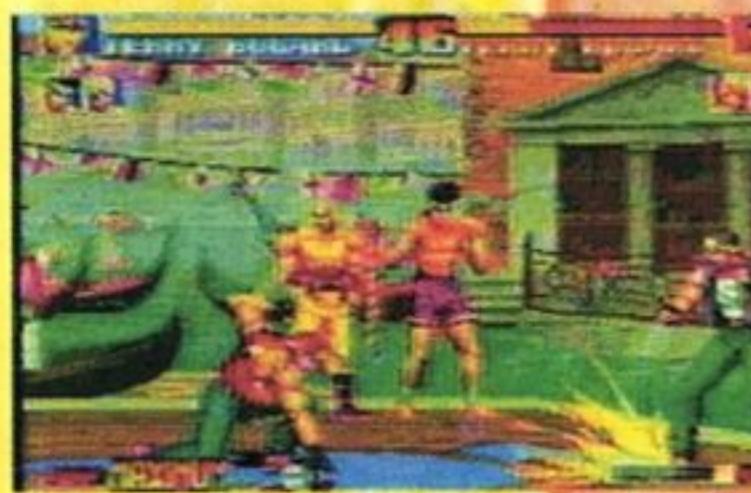
테리 보가드

파워웨이브 -> 번 너클(또는 크랙슛)

접근전에서 통상의 공격(강킥이나 펀치)을 해준 다음 이 공격

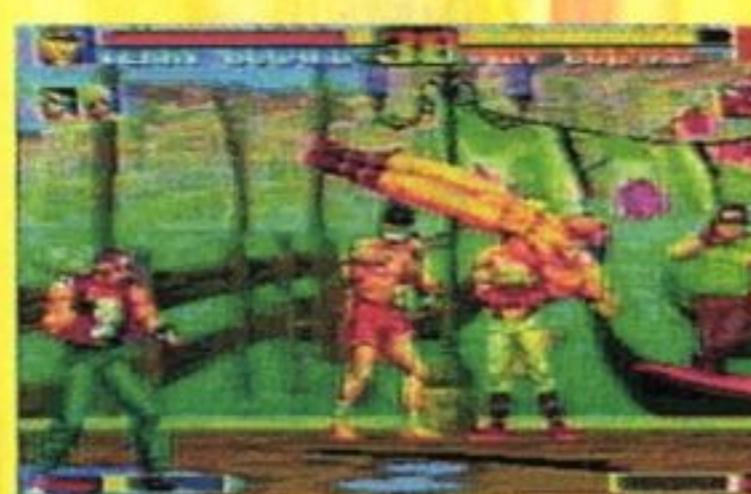
을 하는게 좋다. 상대방이 가드할 시 재빨리 파워웨이브를 쏘고 연달아 번 너클이나 크랙슛 공격이 나가야 한다. 방어해도 많은 데미지를 줄 수 있다.

점프 강킥 -> 파워웨이브 -> 라이징 태클

상대가 넘어져 있거나 틈이 있을 때 점프 강킥으로 파고 들어가 파워 웨이브를 쏜 후 라이징 태클로 이어주면 좋다. 크랙슛이나 번 너클은 약간의 반격을 당할 위험이 있기 때문이다.

앤디 보가드

비상권 -> 참영권 -> 승룡탄

비상권을 쏘고 상대가 방어하거나 점프하면 바로 참영권 공격이 나가야 한다. 그 뒤에 상대와 거리가 있거나 참영권 공격을 맞았다면 승룡탄 공격으로 이어준다.

공파탄 -> 참영권 -> 강킥

상대가 점프공격으로 들어올 때 공파탄 공격을 한 후 참영권 공격을 하고 상대가 빗맞았거나 방어했을 경우 견제 수단으로 앉아서 강킥 공격을 한다.

죠 히가시

허리케인 어퍼 -> 슬래쉬 킥 -> 폭열권

허리케인 어퍼를 쏜 후 바로 충전해서 슬래쉬 킥으로 이어준다. 이때는 상대가 약간 방심하고 있다. 그리고 상대에게 접근한 후 폭열권을 이어준다. 타이거킥 공격도 있지만 거리를 두고 있어야 하기 때문에 근접해 있다면 폭열권을 써 준다.

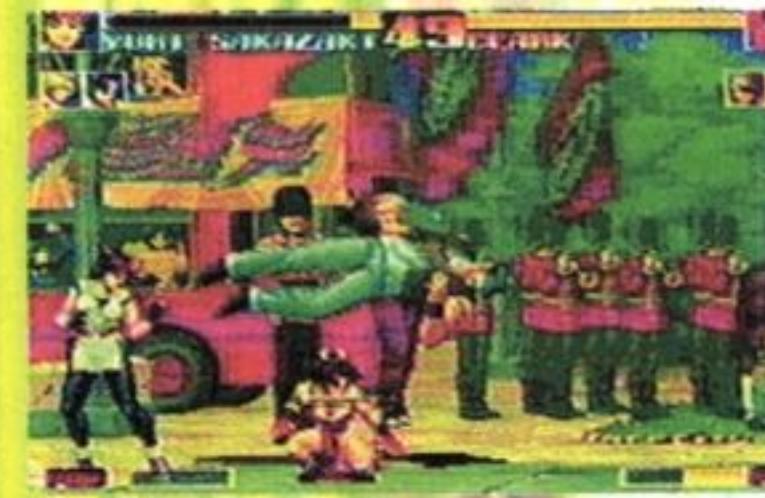
강킥 -> 타이거 킥 -> 폭열권

서서 강킥을 해주고 상대가 가드하거나 점프하면 타이거킥 공격으로 이어준다. 타이거킥 공격이 끝나고 바로 땅에 떨어질 때 폭열권을 써서 상대와 거리를 만든다.

3. 멕시코

타쿠마 사카자키

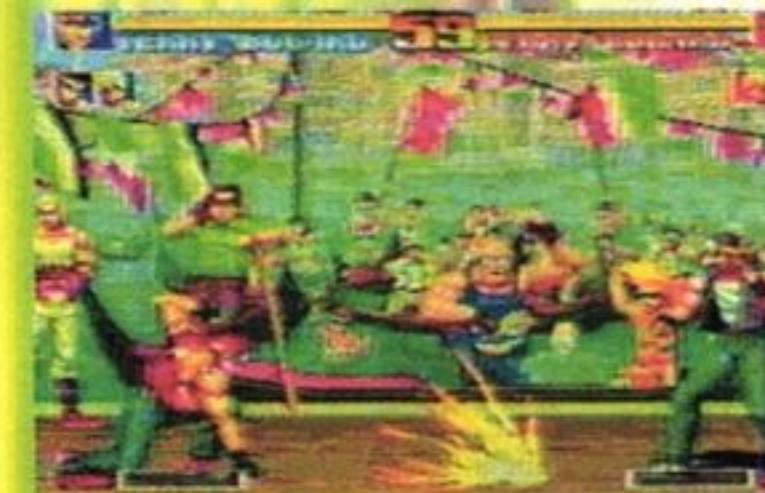
호황권 -> 비연질풍각 -> 참열권 -> 패왕상후권

호황권을 쏜 다음 비연질풍각을 바로 쓴다. 이때 상대가 맞았다면 2연타가 들어간다. 타쿠마의 경우는 상대가 땅에 떨어지기 전에 참열권을 쓸 수가 있다. 참열권 공격이 끝난 후 바로 느린 패왕상후권을 써준다.

점프 강킥 -> 참열권 -> 패왕상후권

상대가 넘어져 있을 때 점프공격을 해준 다음 참열권으로 상대와의 거리를 만든다. 그리고 패왕상후권을 써준다.

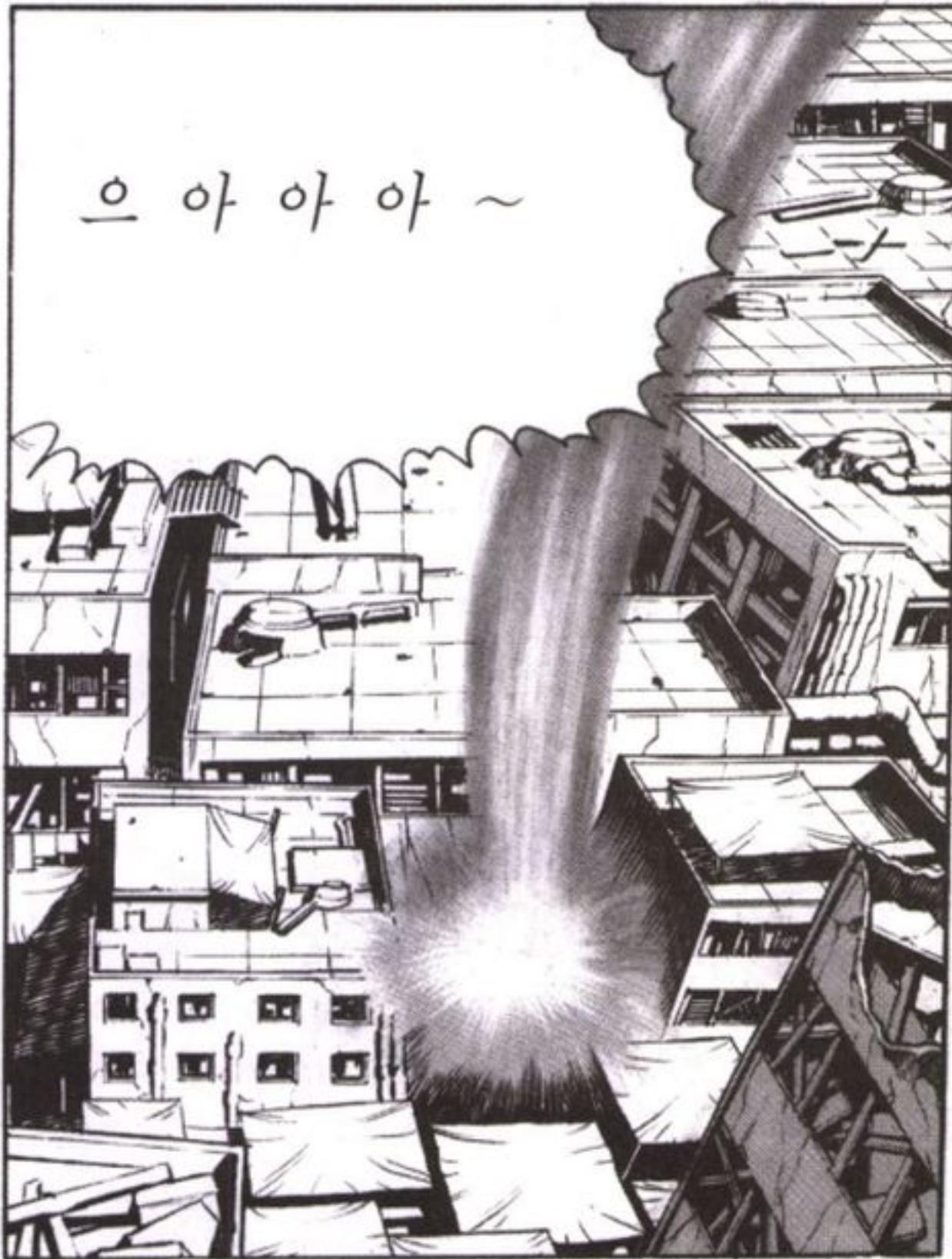
료 사카자키

패왕상후권 -> 비연질풍각 -> 빌트어퍼

느린 패왕상후권을 쏘고 바로 충전해서 비연질풍각 공격을 해준다. 비연 질풍각은 상대가 방어했을 수도 있으므로 곧바로 빌트어퍼 공격을 해주면 좋다.

강킥 -> 참열권 -> 호황권

서서 강킥은 리치가 길다. 강킥을 해준 다음 참열권을 써주고

봉인
The sealing

오·즈·A·P·P
글·그림 오주욱

으…
멋지게 등장하려고
했는데 전부
방쳐버렸잖아!
아성 최대의 수치다!

에!?
으아아~~
내 가게…!
저게 어떻게
차린 가겐데!

하…하늘에서
떨어졌어!
저 사람은
멀쩡한데?

척

아버지 참으세요.
무서우신 분
같은데…!
이녀석아!!
내 가게를 어쩔셈이냐?
당장 물어내!

죄송합니다.
안녕히 계세요.
꾸벅..
에?
저…
저놈 잡아라!!
마녀다!
죽은 개를
살려 냈다!
마술을 부리다니…!
마녀가 틀림없다
마을에 재앙을
일으키기 전에
없애야 한다.
당장 죽여라!
마녀를
화형시켜라!

아니야.
저아이에겐
마기가 전혀
느껴지지 않아.

게다가
벙어리…!

죽여랏!
하아~
잠깐!
이거 연약한 소녀에게 너무 비열한 짓거리들 아닌가?
뭐야? 이건 또 어디서 굴러온 뼈다귀야?!
이제 걱정 안해도 돼.
내가 도와줄께.

볼것 없어
쳐라!
군이 원한다면
상대해 주지!

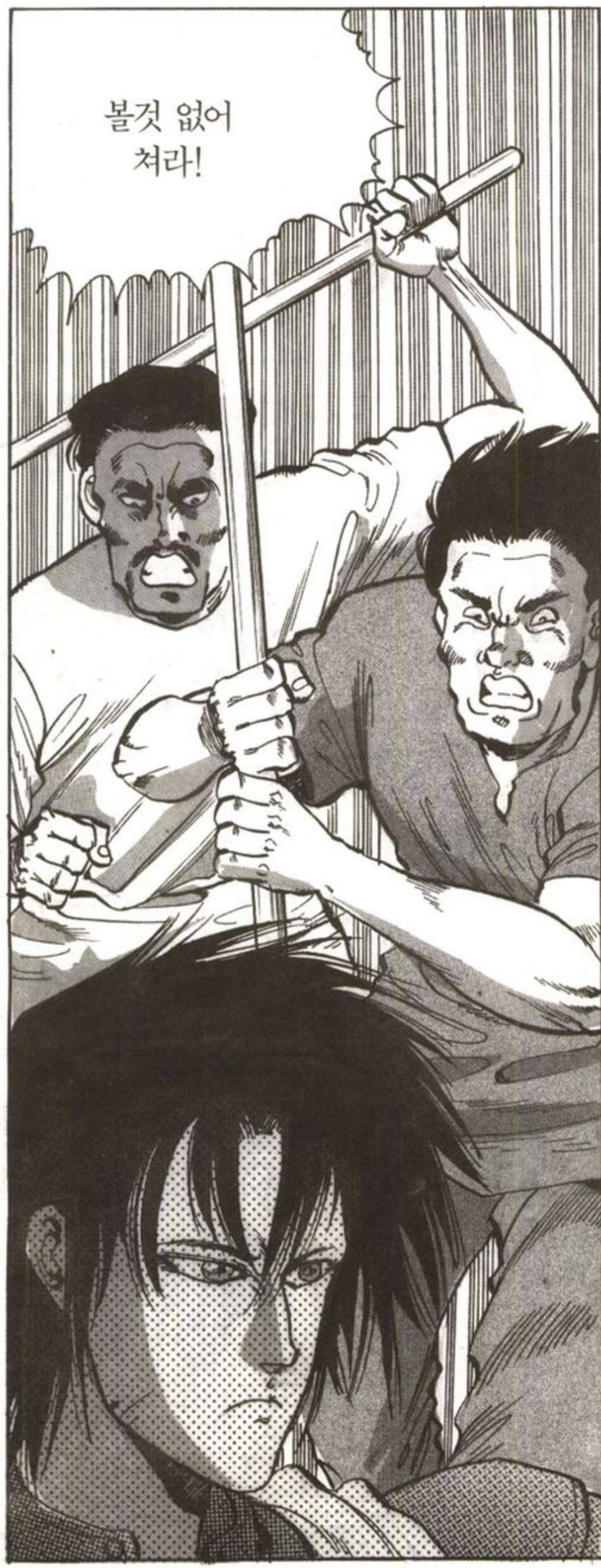
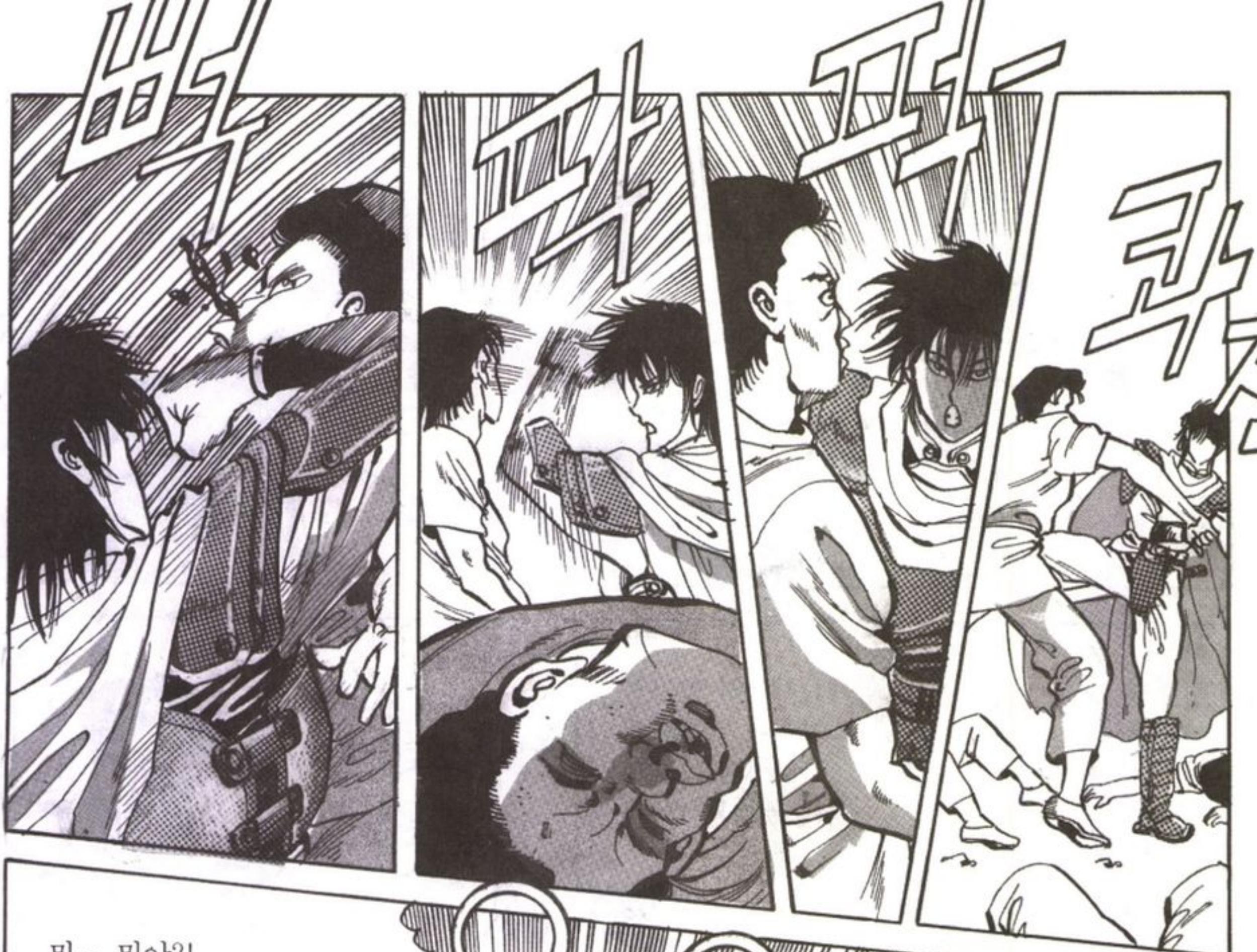
뻐억
파악
퍽
콰직
뭐… 뭐야?!
순식간에
모두 쓰러졌잖아?
우와아…!
너무 빨라
미처 보지도
못했어!
척!

봤냐?
감히 내게
덤비다니…!
푸하하하하
너무 잘난 척 한다…
저 사람…
웬지 좋은 기운이
느껴져…!

아무리 보통사람의
힘으로 할 수 없는
일을 했다고 해서
이런식으로 마녀로
몰아부치고 폭력으로
해결하려 해선
안됩니다.
좀 더 자세히 알아본
연후에 신중하게
결정해도 늦지
않는것 아닙니까?

저… 저 녀석
도망가다 말고 무슨
흉내를 내는거야
아… 아버지
참으세요!
무서우신
분이잖아요.

저 친구 말이
맞네 그려.
저사람 너무
멋지지 않아요.

씨익…

이쯤이면 사람들이
존경의 눈초리로 나를
막 쳐다보겠지?

푸하하하하

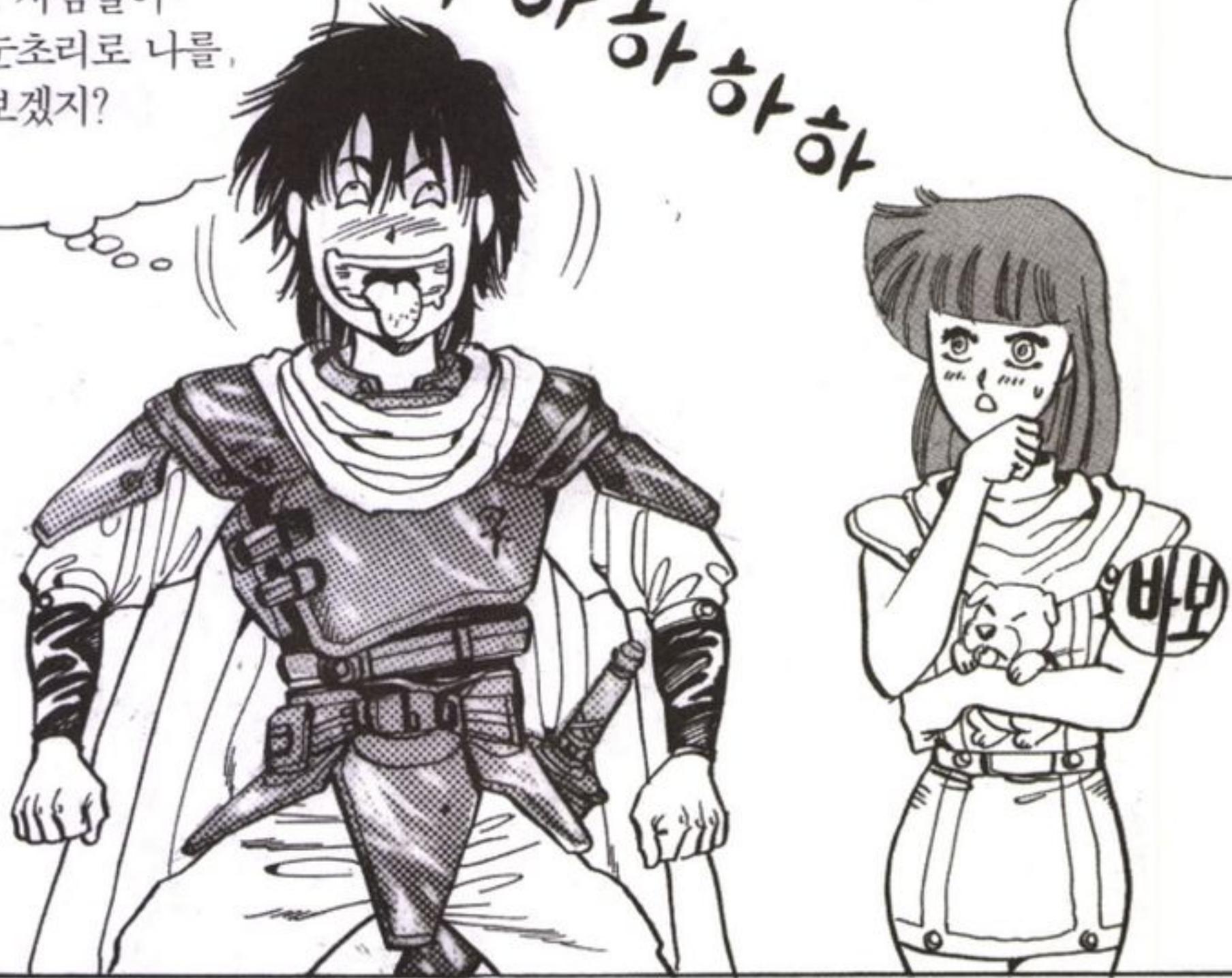
…?

바보

마…
마기(魔氣)?!

스으윽

왝

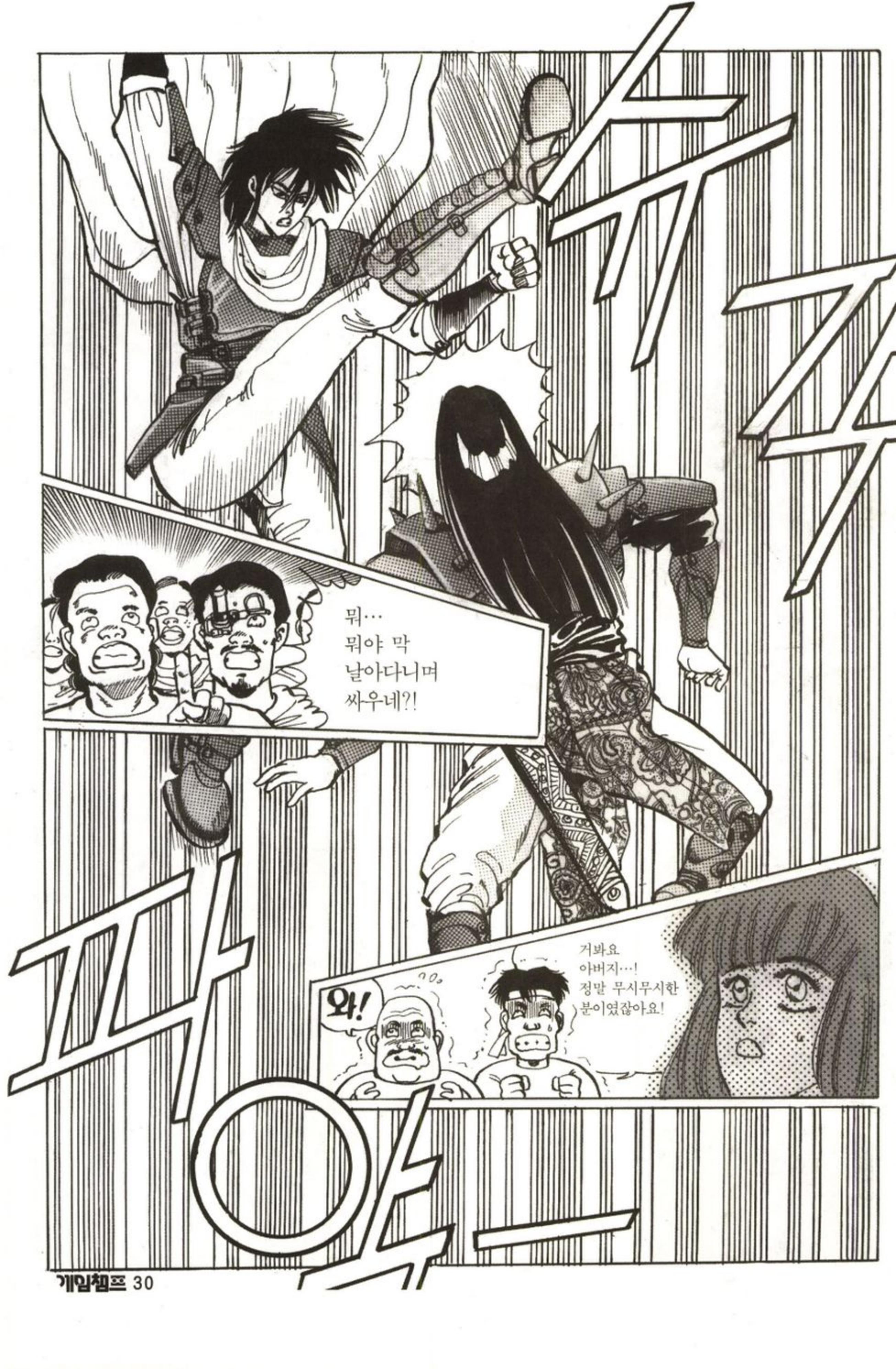
쿠
쿠
쿠
쿠

내 이름은 멥스토…! 데이모스님의 수장이다. 네놈이 가디안의 여섯 졸개들 중 한놈이냐?
과연… 데이모스의 개답게 냄새도 잘맡는구나.
말이 많구나 애송이 그 주둥이 만큼 실력도 있는지 보자!

이런 젠장…!
휴메니아에 내려오자마자
너무 바쁜데…!
말도 안되는
마녀 재판에다
데브린의 멍청이까지…!
심심하지 않아서 좋군!

지옥으로
돌려보내 주마
멍청이!

무… 무서워
저 두사람!

아니…
사람이
아니야!!

죄없는 인간들을
다치게 하고
싶지 않으니 장소를
옮기자!
좋다!
기꺼이 네목을
가지러 가마!
후후후…
하찮은 인간들을
끔찍이도 생각해주는군

뭐…
뭐야 막
날아다니며
싸우네?!
와!
거봐요
아버지…!
정말 무시무시한
분이였잖아요!

잘 가거라!!
쾅

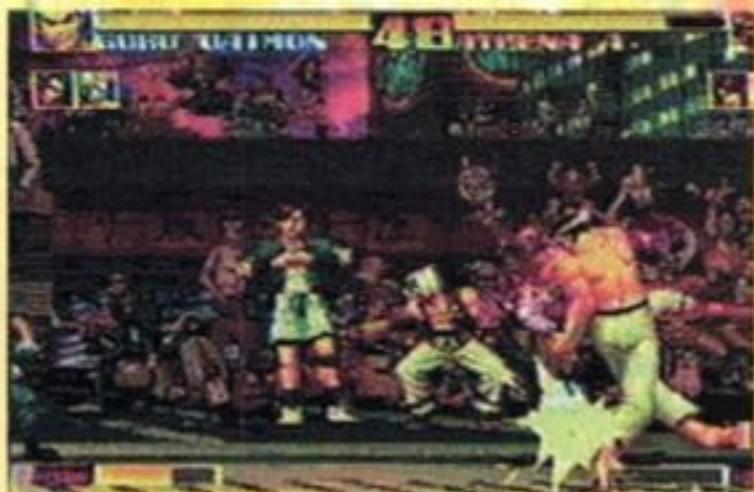
…!!

쿠쿠쿠쿡…!!

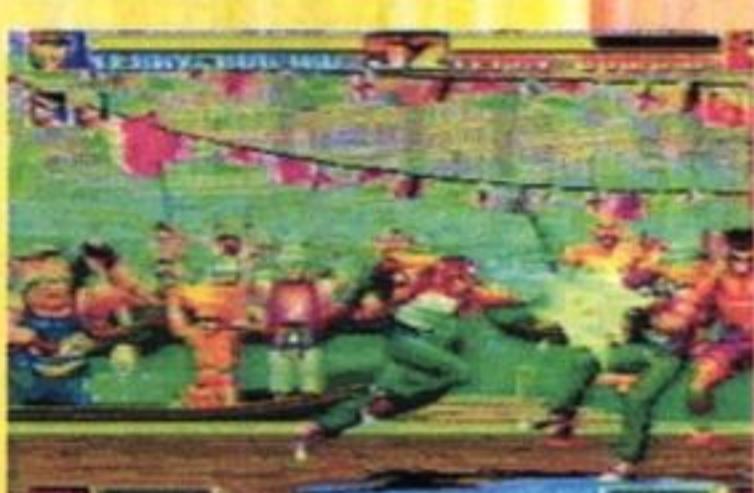
육천왕의 수준이
겨우 이정도였나?
실망이군.
애송이…!

씨익…

계속

상대와 거리가 벌어지면 호황권을 쏜다.

로버트 가르시아

공중 질풍각 -> 환영각 -> 비연질풍각

점프중에 공중질풍각을 해서 상대방이 방어하면 약간 뒤로 튀어나간다. 이때 상대가 다가올 것이다. 이때 환영각을 해주면 상대가 방어를 하거나 뒤로 물러설 것이다. 환영각이 끝날 때쯤 비연질풍각을 사용한다.

환영각 -> 용격권 -> 빌트어퍼

환영각을 쓰고 있으면 상대가 접근하지 않고 뒤로 물러서거나 점프공격을 할 것이다. 점프공격시에는 빌트어퍼로 대응하고 뒤로 물러나거나 할 때는 용격권을 써준다. 이때 점프공격의 가능성이 있으므로 빌트어퍼를 준비한다.

4. 영국

킹

점프 강킥 -> 더블스트라이크 -> 토네이도 킥 (트랩숏)

점프공격을 하고 바로 더블 스트라이크를 쏴준다. 상대가 방어하거나 점프공격을 해올 때 토네이도 킥이나 트랩숏 공격을 한다)

점프 강킥 -> 트랩 숏 -> 베놈 스트라이크

점프공격후에 트랩숏을 하면 상대가 방어하거나 해도 약간 뒤로 물러난다. 이때 베놈 스트라이크를 써준다.

마이 시라누이

강킥 -> 화첩선 -> 필살인봉

서서 강킥을 해준 다음 화첩선을 쏜 후 상대가 점프나 방어해버리면 필살인봉 공격으로 이어준다.

점프 캉킥 -> 무사사비의 춤 -> 용염무

상대가 넘어져 있을 때 점프공격으로 들어간 다음 바로 모으고 있다가 무사사비의 춤 공격을 해준다. 이때 거리를 잘 재서 해줘야 할것이다. 이때 상대가 방어하면 용염무 공격을 한다.

유리 사카자키

점프 강킥 -> 백열따귀 -> 호황권 -> 쇄파

점프 강킥으로 상대에게 접근한 후 백열따귀를 하면 상대는 방어를 할 것이다.(운 좋으면 맞는다) 그리고 바로 호황권을 써준다. 이때 상대가 점프공격을 해 들어오면 간격을 잘 맞춰서 쇄파 공격을 한다.

패왕상후권 -> 뇌황권 -> 쇄파

느린 패왕상후권을 사용한 후 상대방이 점프하거나 하면 짧은 뇌황권공격으로 이어줘야 하고 상대가 패왕상후권을 방어했으면 긴 뇌황권공격을 해준다. 이때 상대가 점프공격으로 들어오면 쇄파 공격을 해준다.

5. 브라질

하이데른

크로스 커터 -> 넥 롤링

크로스 커터를 쏜 후 상대가 방어를 하거나 점프로 피하면 바로 넥롤링 공격이 나와야 한다. 넥롤링 공격은 상대방이 점프했을 때에도 공격이 가능하다.

점프 강킥 -> 크로스 커터 -> 달빛 슬러거

점프 강킥으로 공격한 다음 재빨리 크로스 커터를 쏜다. 상대방이 점프로 피해버리면 달빛 슬러거 공격으로 견제한다.

랄프

점프 강킥 -> 캐틀링 어택 -> 발칸 펀치

점프후 곧바로 캐틀링 어택이 3연타 정도 들어간다. 이때 상대방이 공격에 맞았다면 던지기로 이어주면 좋다. 상대방이 방어해 버렸다면 발칸 펀치로 간격을 벌여놓는다.

클락크

점프 강킥 -> 캐틀링 어택 -> 발칸 펀치

6. 중국

아테나

사이코볼 -> 피닉스 아로 -> 사이코 리플랙터

사이코볼을 쏜 후 곧바로 점프해 피닉스 아로 공격을 해준다.

상대가 방어해 버리지만 5연타

정도가 나온다. 사이코 리플렉터 공격은 상대방의 공격을 되돌리는 것과 약간 공격형태가 존재하는 방어공격형이 되기 때문에 유용하게 쓰일 것이다.

점프 강킥 -> 사이코볼 -> 사이코 리플랙터
점프 강킥 후 싸이코볼을 구사한다. 상대도 이 공격을 맞받아치고 또 쏘는 류의 공격을 할 것이다. 이때 사이코 리플랙터로 되돌리거나 점프공격을 해줄 때에도 사이코 리플랙터 공격을 해준다.

켄수

초구탄 -> 용턱쇄
초구탄을 쏘면 상대는 점프하여 피할 경우가 있을 것이다. 이때 우리쪽으로 들어오는 점프공격형이 되면 용턱쇄 공격으로 대응 한다.

강킥 -> 용턱쇄 -> 용연아 -> 초구탄
강킥 공격이 나간 다음 용턱쇄 공격을 해준다. 용턱쇄 공격을 끝내고 땅에 착지할 때 용연아 공격을 해주면 앞으로 공격해 나가는 형태가 된다. 그리고 마무리 공격으로 초구탄을 쐬준다.

진 겐사이

회전 공중 찌르기권 -> 표주박치기 -> 귀신술
회전 공중 찌르기권으로 상대방에 접근한 후 표주박치기로 상대와의 거리를 만든다. 이때 상대가 점프공격을 할 수 있으므로 귀신술 공격을 준비해둔다.

7. 미국

헤비 D

강 펀치 -> R.S.D -> 로케트 어퍼
펀치 공격은 리치가 길다. 그리고 R.S.D 공격을 해준다. 이 공격은 크류펀치 공격을 하면서 약간 앞으로 나간다. 그다음 마무리로 로케트 어퍼를 날린다.

럭키 그로버

데스 바운드 -> 럭키 비전 -> 사이클론 브레이크
데스바운드를 쏜 다음 럭키 비전을 쏘면 상대방은 방어해 버린다. 그러면 바로 사이클론 브레이크를 써서 상대방 뒤로 이동해 공격한다.

강킥 -> 사이클론 브레이크 -> 럭키 비전
강킥을 한 다음 사이클론 브레이크로 상대의 뒤로 넘어가서 바로 럭키 비전 공격을 하면 적중률이 높다.

브라이언 파트러

점프 강킥 -> 브라이언 토네이도 -> 하이퍼 태클
점프 강킥으로 들어간 다음 브라이언 토네이도로 상대에게 접근한다. 그리고 하이퍼 태클로 상대를 밀어버리자.

스크류 바디 블레이즈 -> 강 킥 -> 하이퍼 태클
점프중에 스크류 바디 블레이즈 공격을 하면 상대는 방어한다. 이때 강킥을 한 다음 하이퍼 태클로 상대와의 거리를 벌여 놓는다.

8. 한국

김갑환

점프 강킥 -> 반월참 -> 비연참
점프 강킥으로 들어간 다음 반월참으로 상대를 약간 밀어버린 후 상대가 다가오려고 할 때 바로 비연참으로 이어준다.

비상각 -> 강킥 -> 반월참
비상각으로 공격한 후 상대가 방어하면 뒤로 튀어나갈 것이다. 이때 상대가 다가오거나 다음 공격을 할 것이다. 이때 타이밍을 잘 맞춰서 강킥을 해준다. 그리고 반월참 공격을 해서 상대를 밀어놓는다.

장거한

점프 강킥 -> 철구 분쇄치기 -> 철구 대회전
점프 강킥은 위압감이 느껴진다. 이 다음 바로 철구 분쇄치기를 해준다. 상대방이 점프공격으로 들어올 때 재빨리 철구 대회전 공격을 해준다.

강킥 -> 철구 분쇄치기
제자리 강킥을 하면 상대는 방어한 후 우리쪽으로 접근해 올 것이다. 이때 바로 철구 분쇄치기 공격을 해준다.

최번개

강킥 -> 비상 공열참 -> 회오리 질풍참
강킥을 하면 약간 앞으로 나간다. 그리고 재빨리 충전해서 비상공열참 공격을 해준다. 상대가 방어해버리면 뒤로 튀어나간다.
그리고 상대가 접근 공격을 시도할 것이다. 이때 바로 회오리 질풍참 공격을 해준다.

회전 비원참 -> 강킥 -> 비상 공열참
회전 비원참 공격은 제자리에서 하는 공격이므로 상대의 점프공격이나 쏘는 류의 공격에 당할 것이다. 이때 빨리 강킥을 해주면서 비상 공열참 공격을 해주면 된다.

호혈사일족 2

역전의 용사들이 다시 모여 개그격투의 한마당을 펼친다!

★ 아트라스
★ 대전 액션
★ 발매중

호혈사는 일본에서도 유수의 재벌이다. 이 집단의 우두머리는 부와 권력 모든 것을 얻을 수 있었다. 이 우두머리는 매 5년마다 열리는 대회에서 우승자를 뽑아 그를 우두머리로 삼았다.

지난번 호혈사 우두머리 쟁탈전(?)의 우승자는 오종이었다. 그의 첫번째 일은 전의 우두머리였던 쌍동이 언니 오타네 월드를 오종랜드로 만드는 것이었다. 공사가 다 끝나고 내일이 완공식이었다.

그러나 그날밤 호혈사의 우두머리였던 오종은 편지 한장만 남기고 사라졌던 것이다.

호혈사일족의 우두머리가 갑자기 없어지면 그가 돌아오기를 일주일간을 기다린다. 일주일간 나타나지 않으면 우두머리 자리를 포기 한 것으로 간주하고 또 다시 일주일 후에 다시 우두머리를 뽑는 대회가 열린다.

세계의 모든 호혈사일족은 다시 한자리에 모여 우두머리 쟁탈전을 시작하였다.

호혈사일족은 달라졌다

그래픽은 전작에 비해 훨신 방대해졌다. 그리고 새로운 도전자들이 등장하였다. 즉 캐릭터가 5명 더 붙어서 13명으로 늘어났다. 캐릭터는 1의 7명에 신 캐릭터 6인이 추가되었다.

또한 초필살기도 존재하며 기술들이 약간씩 변형되었다.

승자에게는 다음 사람과 대전할 기회가 패자에게는 영광스러운(??) 낙서가 주어진다. 또한 대쉬 공격이 추가되었다.

인내 시스템 의 채용

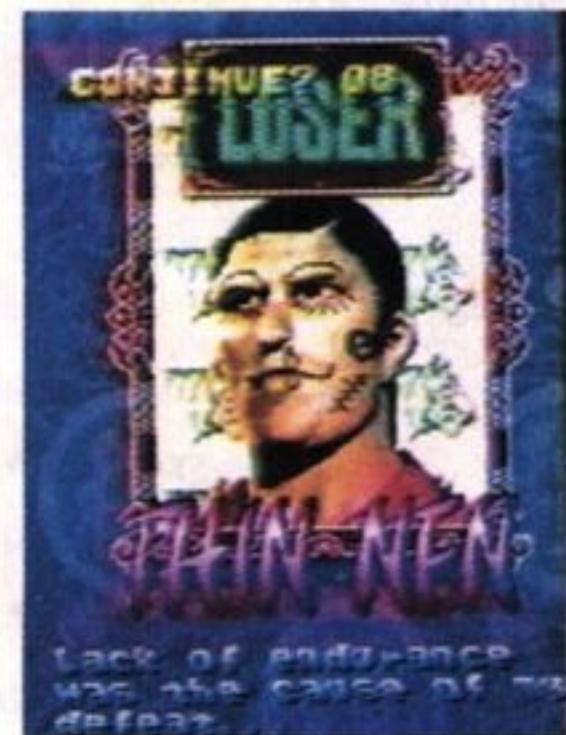
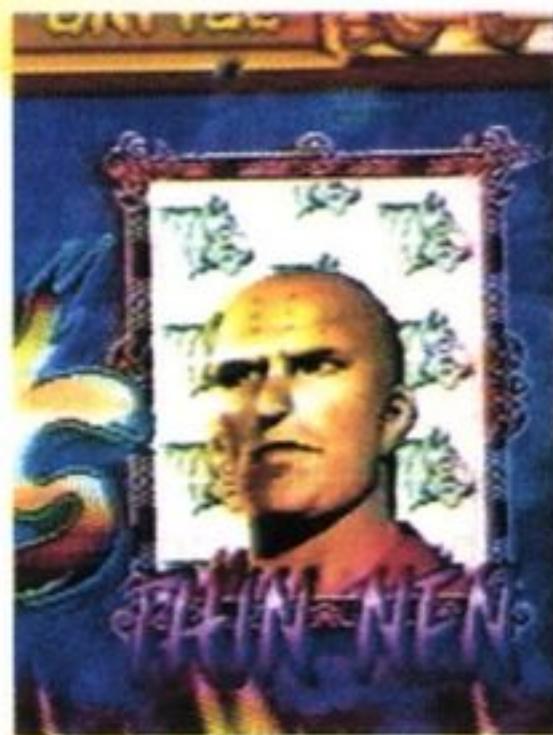
다른 게임에서도 찾을 수 있는 비슷한 종류의 게이지가 추가되었다. 적에게 공격을 받거나 방어를 하면 화면 하단의 게이지가 차는데, 이 게이지가 다 차면 분노가 폭발하면서 일격필살기를 사용할 수가 있게 된다.

이 게임에서는 2단 점프가 가능하다. 이것을 잘 활용하면 공중전도 가능하다. 버튼은 네개를 사용하며 약펀치 + 약킥 + 강펀치 + 강킥으로 나뉜다.

기본조작법

1. 레버를 앞으로 두번 치면 앞으로 대쉬
2. 레버를 뒤로 두번 치면 뒤로 후퇴한다.
3. 데쉬중에 버튼을 눌러주면 대쉬 공격이된다.

캐릭터별 소개와 필살기

1. 진념

열광권 (←—×→ + 펀치)
연옥령파 (←↙↓↘→ + 펀치 두개 동시에 누른다)
섬광열각 (↓↘→↗ + 킥)
주박부 (→↘↓↙← + 펀치 두개 동시 누른다)

가이드

이 캐릭터는 스피드는 느리지만 파워가 있다. 공중전에는 중간정도이며, 접근전이 유리한 캐릭터이다. 연옥령파를 쏜 후 바로 주박부나 다른 공격으로 이어줄 수 있다. 섬광열각은 공중방어와 동시에 공격을 할 수 있다. 그러나 스피드가 느리다는 점이 최대의 단점이다.

진념은 연옥령파 공격과 주박부 공격을 자주 사용한다. 이것을 잘 피해야 하고 접근전시에는 섬광렬킥이나 열관권을 주의한다.

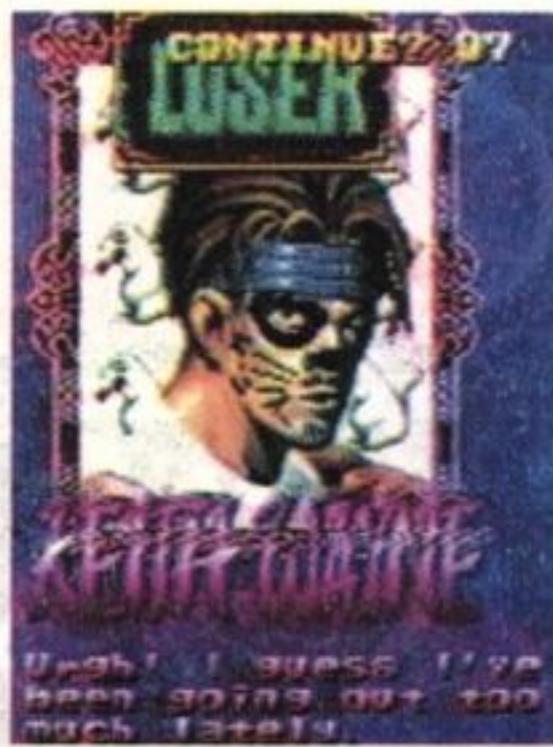
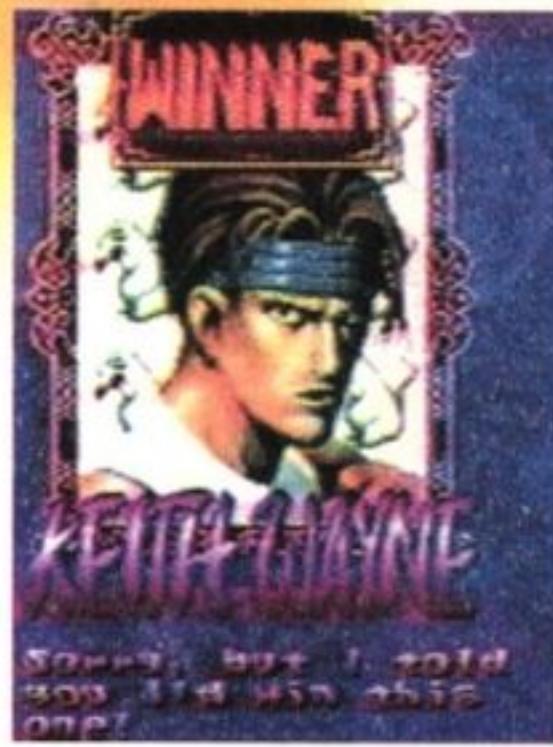
2. 기스 웨인

스파이럴킥 (↓↘→ + 킥)
너클보머 (←모아서→ + 펀치)
라이트닝 후렛슈 (↓↘→+ 펀치)
롤링 케넌 (→↘↓+ 킥)

일격필살기

파이널 크랏슈(←모아서→ + 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

어느정도 파워와 스피드가 있는 중간 캐릭터이다. 연속기를 최대한 활용할 수 있는 캐릭터이며 필살기가 쓸모 있는 것이 많다. 스파이럴킥 다음 롤링캐넌이나 그 밖의 공격을 이어준다. 연속기가 가장 많은 캐릭터이다. 그러나 공격이 빗나갔을 때에는 적의 반격을 받기 쉽다.

스파이럴킥을 주의한다. 또한 공중 공격을 할 때에는 롤링캐넌을 너클 보머 공격은 한대 맞으면 연타를 당하니까 잘 피해야 한다. 라이트닝 후레쉬 공격을 하면 약간의 틈이 보인다. 이때 공격을 하자.

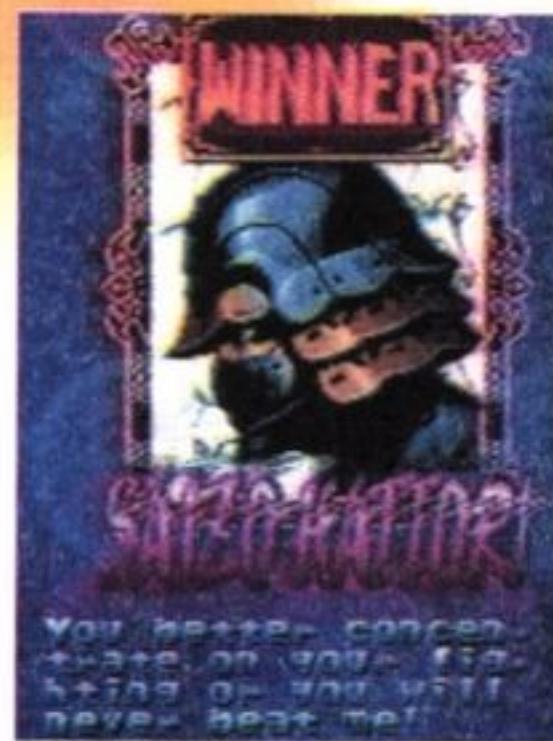
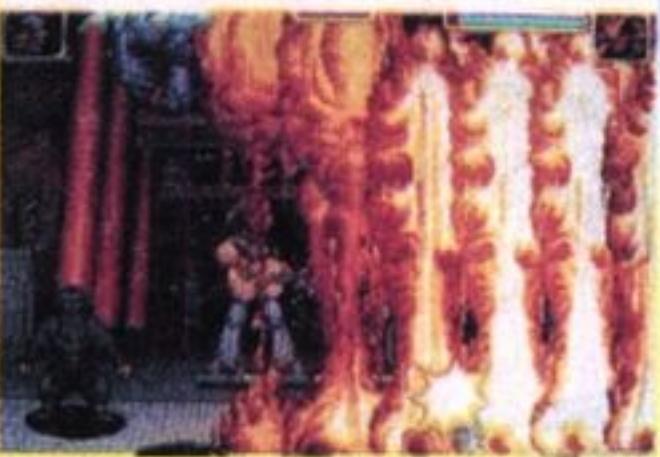
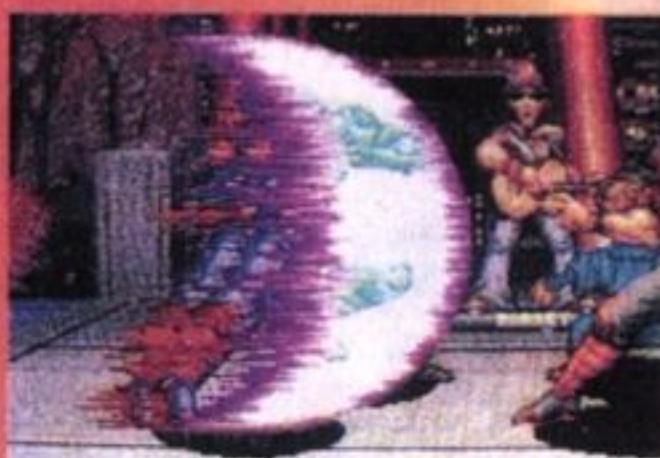
3. 파조 재장

청염열상참 (←↙↓↘→ + 킥)
용염파 (↓↘→ + 펀치)
옥염 승룡탄 (↓↙→+ 펀치)
진공 선풍참 (점프중 레버 1회 돌린 후 + 펀치)

일격필살기

극악 승룡탄 (↓↙→+ 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

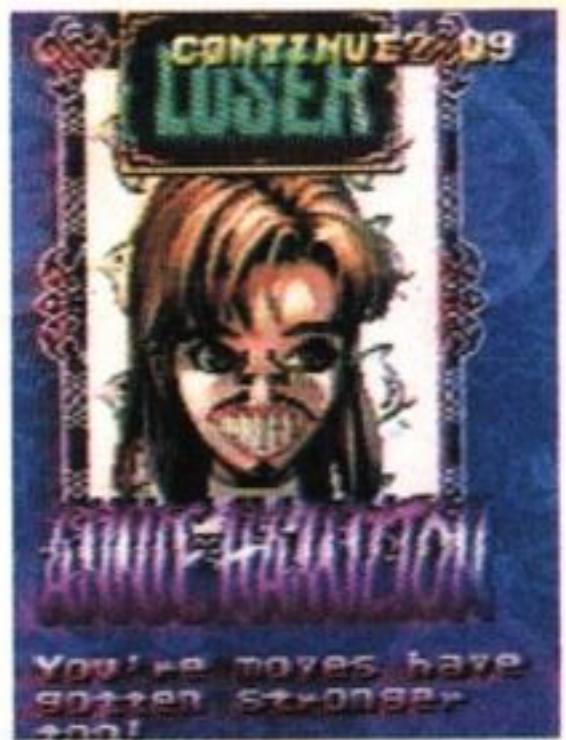
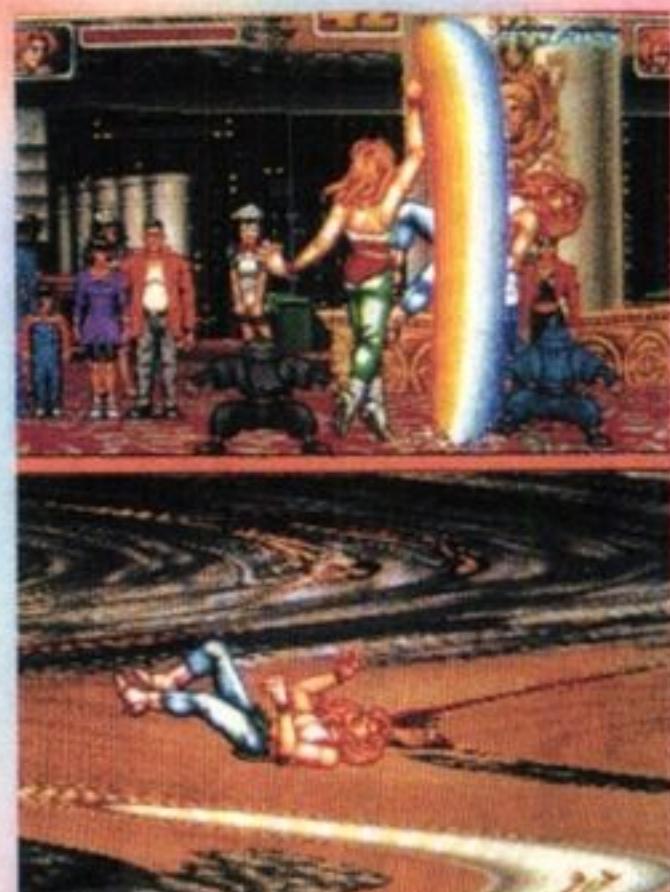
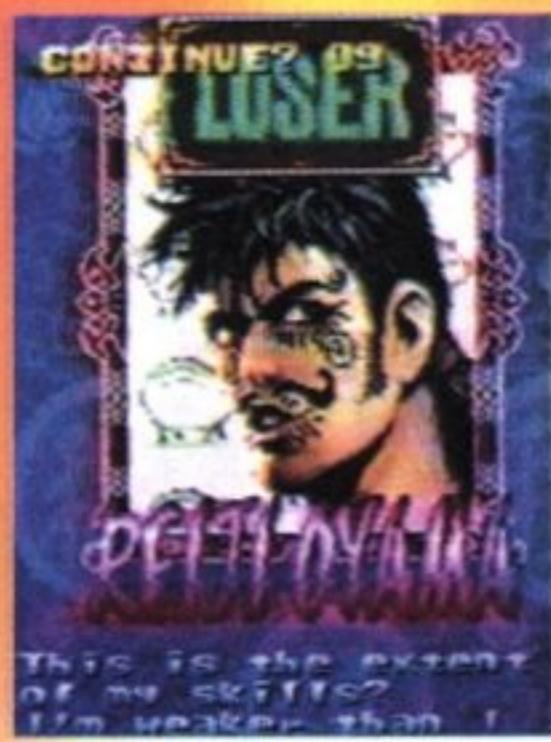
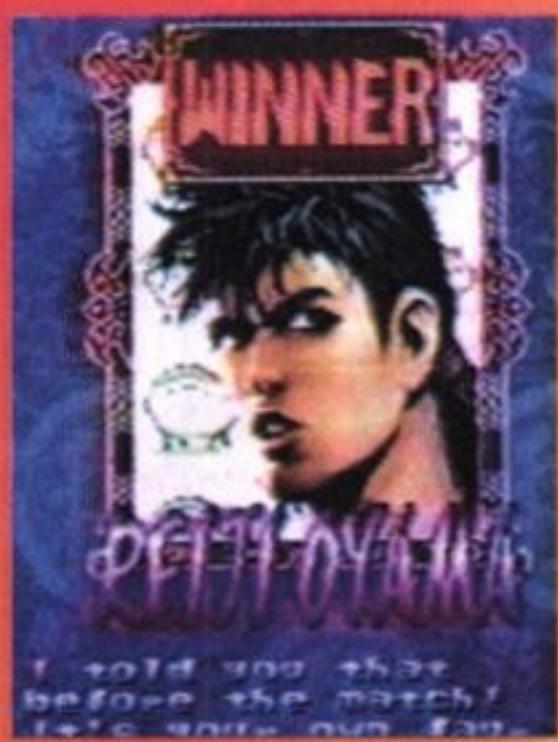
전 캐릭터중 가장 빠른 스피드를 가진 캐릭터 파워 또한 무시할 수 없는 캐릭터. 적의 공격을 봉쇄시킬 수 있는 계열의 필살기를 많이 가지고 있다. 이 캐릭터는 역시 스피드를 최대한으로 이용하여야 한다. 연속기의 사용이 쉽지 않은 캐릭터.

상당히 고전이 예상되는 캐릭터이다. 되도록 접근전은 피해야 한다. 가까이 있으면 잡혀 버리기 때문이다. 그리고 함부로 기술을 걸지 말자. 빗나가면 비참한 결과가...

4. 애니 헤밀턴

애니 다이나믹 (강킥을 일정시간 동안 누르고 있는다)
호톤 바스트 (점프중 ↓↘→ + 펀치)
스와니 그랏슈 (↓↘→ 펀치)
레인보우 라이즈 (→↓↘ + 펀치)

일격필살기

코스믹 스루 (던지기할 때 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

스피드는 약간 있으나 여자 캐릭터라 그런지 공격력이 떨어진다. 필살기의 종류는 다양하며 공중전에는 환상적인 캐릭터. 스와니 그랏슈 - 레인보우 라이즈 공격을 자주 사용하자. 그러나 접근전에 약하고 파워가 떨어진다는 점이 단점.

공중전시 호튼 바스트 공격을 주의하라. 또한 스와니 그랏슈-레인 보우라이어즈 공격을 주의한다. 스와니 그랏슈나 애니 다이나믹 공격시 잘 보고 공격한다.

5. 백두산

뇌후각 (킥 버튼 연타)
격상 파동파 (↓↘→ + 펀치)
유염승 (→↓↘ + 펀치)
승연무 (점프중 레버 1회 돌린 후 + 킥)

일격필살기

유기승염참 (→↓↘ 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

박력만점의 캐릭터. 필살기는 연속기 계열로 조합하기 쉽고 접근전과 공중전에 좋은 캐릭터. 격장파동파 - 유염승 공격만으로도 왠만한 캐릭터들을 제압할 수 있을 것이다. 공격시 스피드가 조금 느리며 이동 스피드도 조금 떨어진다.

상당히 강한 캐릭터. 접근전과 장거리전 모두 강하다. 격장파동파 나 뇌후각 공격시 틈이 생기므로 이때를 노려서 공격한다. 또 유염승 공격 은 주의해야 한다.

6. 안젤라 베르테

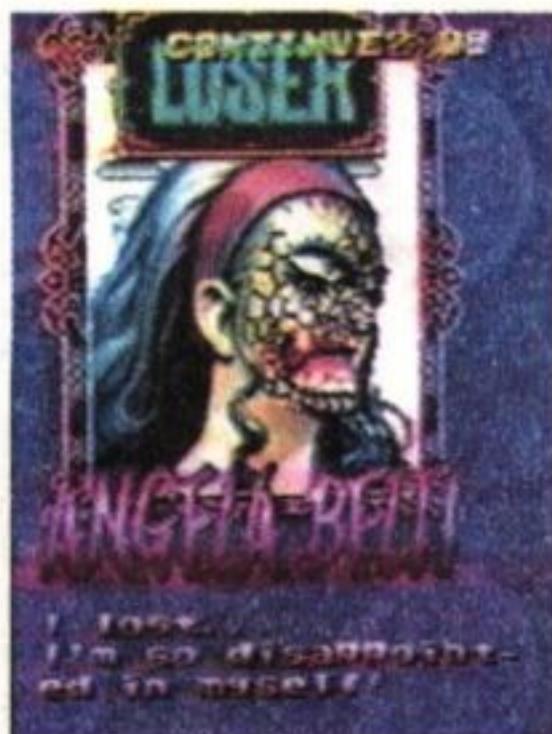
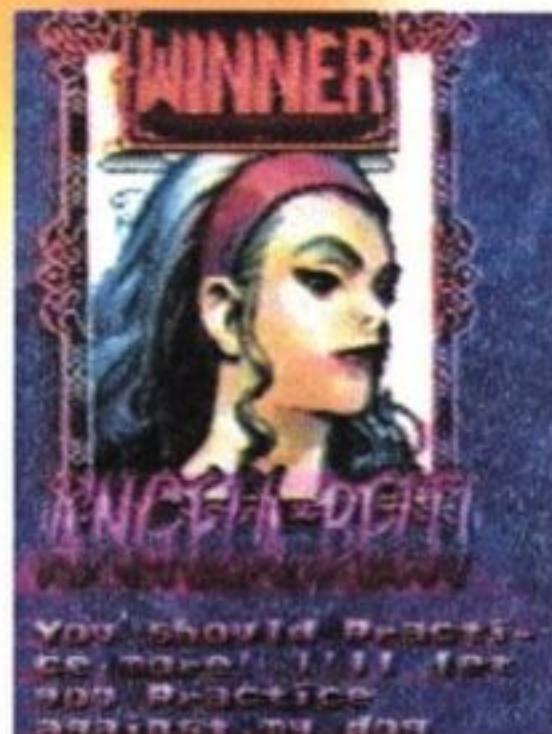
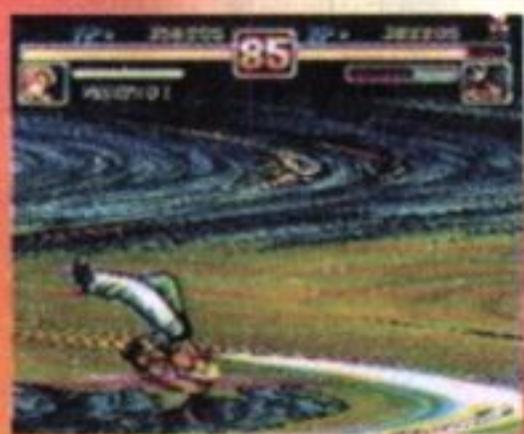
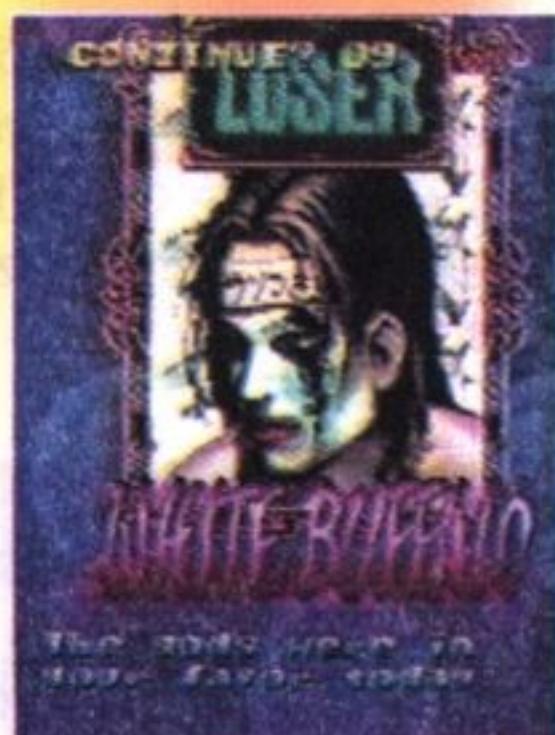
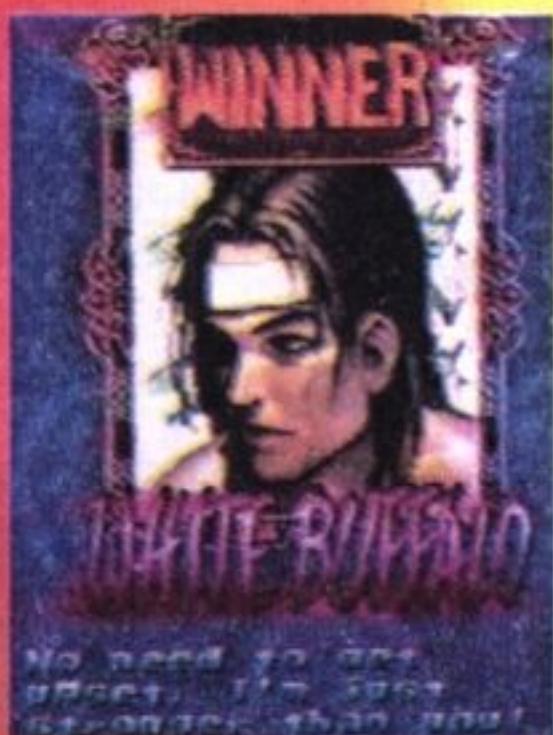
육탄 공격 (←모아서→ + 킥)
선더 월 (펀치 두개 동시에 누른다)
러브미 비프 (↓↘→ + 펀치)
스매쉬 킥 (점프중 + 킥)

일격필살기

자이언트 버스터 (←모아서→ + 킥 두개 동시에 누른다)

가이드

스피드는 느리지만 파워는 다른 캐릭터에 비해 넘친다. 여자같지 않은 캐릭터. 기술은 레스링 계열이 많고 상대방에게 타격을 많이 입힐 수 있다. 그러나 장풍류 계열이 없으므로 장거리엔 약하다. 주로 접근전을 해야 하는 캐릭터이다.

접근전을 절대 피해야한다.
한번 잡히면 상당한 에너지를 소비하게 된다.
기술이 그만큼 강력하다. 장거리전으로 승부하자.

7. 화이트 버팔로

아로 숏 (←↙↓↘→ + 펀치)
버팔로 스톰 (↓↑+ 킥)
태클 브로우 (←모아서→ + 펀치)
플라잉 엘보우(점프중 레버 1회 돌린 후 + 펀치)

일격필살기

도루비도 도마의 (←↙↓↘→ + 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

파워와 스피드가 일정한 중간 정도의 캐릭터. 연속기가 나오기 쉽다. 아로숏을 쓴 다음 태클 브로우나 버팔로 스톰을 이어주면 좋다. 공중전에는 중간 정도의 전력을 보인다. 접근전에 의외로 약하다. 상대와 장거리전을 하는 것이 좋다.

연속기를 주의한다. 또한 동시에 점프했을 때 플라잉 브로우 공격 을 받을 수 있다. 아로숏 공격을 주의한다. 필살기를 쓰기전 작은 틈이 생 기므로 이때를 노리자.

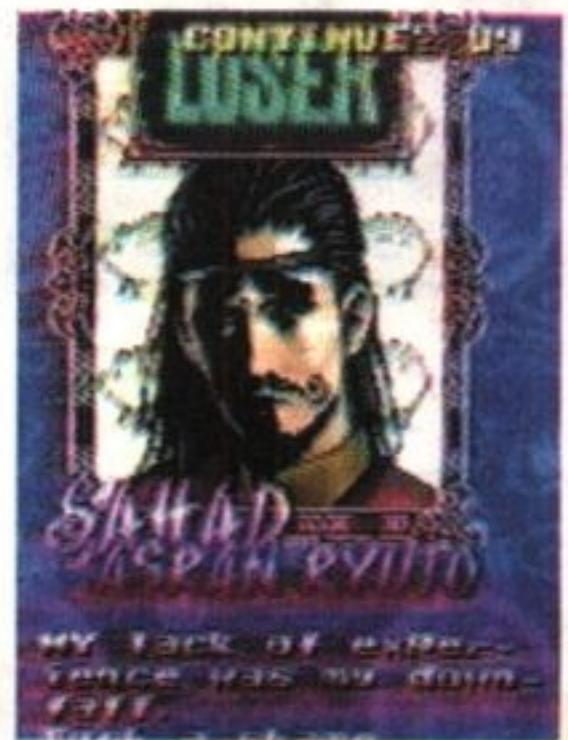
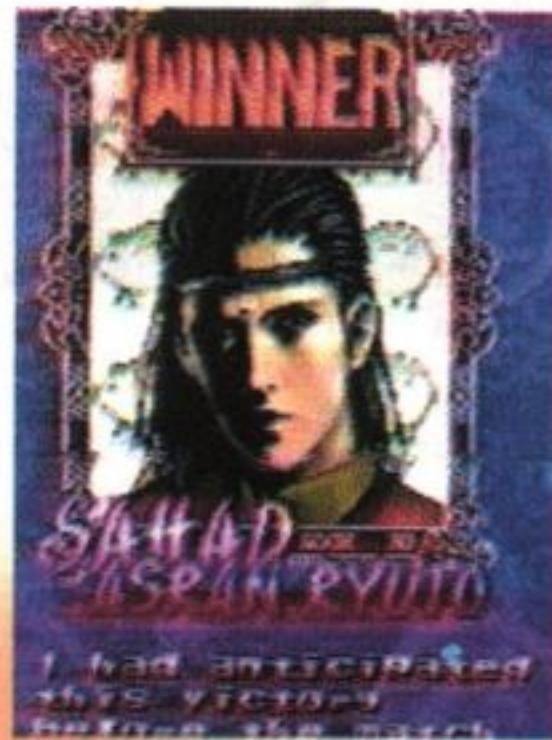
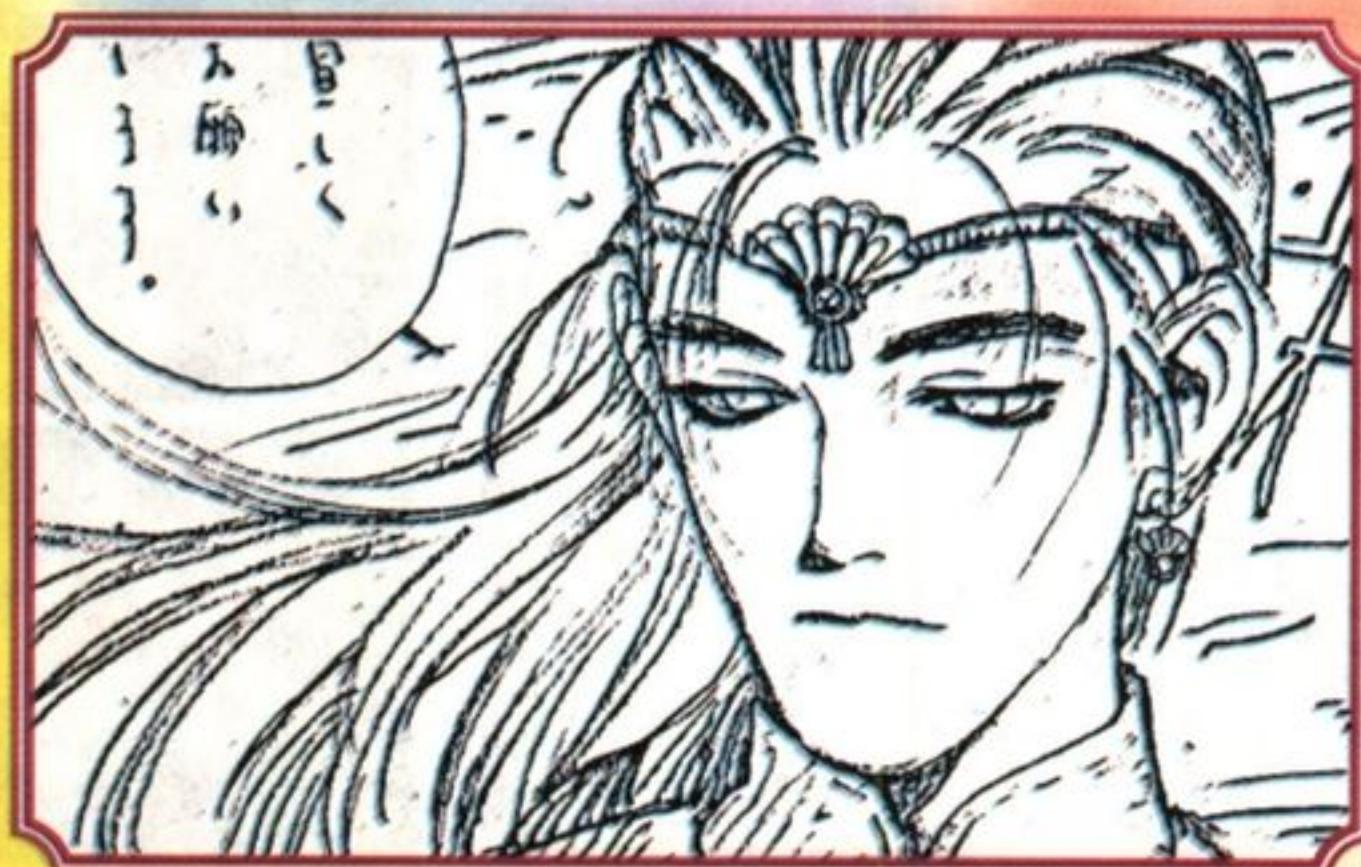
8. 사이트 아스랑류드

파이어 스톰 (→↓↘ + 펀치)
플레임 어택 (←모아서 → + 펀치)
세이버 숏 (↘↓→+ 펀치)
아라비안 차차 (↓모아서↑ + 펀치)

일격필살기

자스틴 매직 (↓↘→ + 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

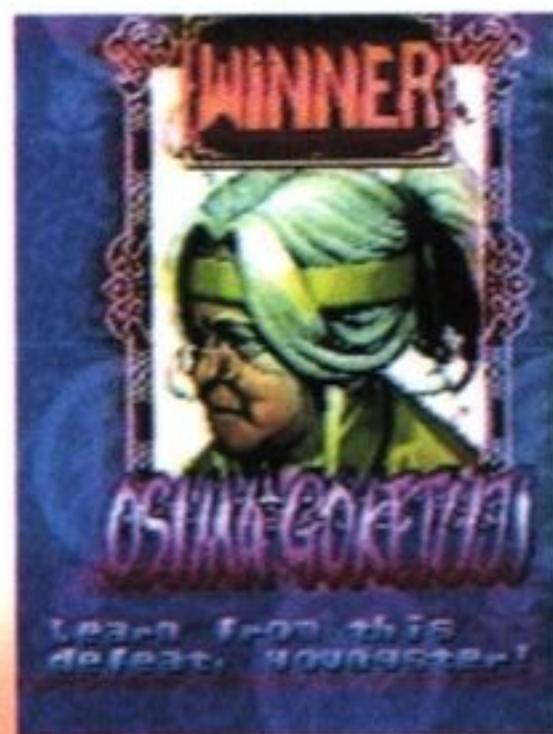
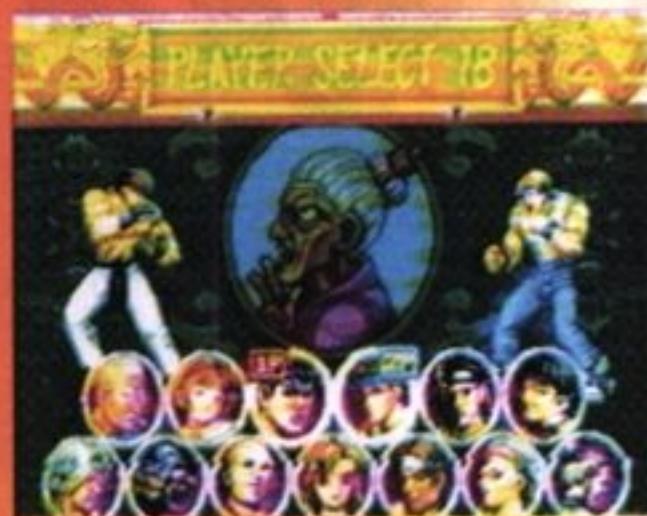
파워,스피드 중간 정도의 캐릭터. 필살기가 풍부하며 활용범위도 넓다. 파이어 스톰은 중단거리용 필살기 상대를 견제하면서 사용할 수 있다.
세이버 숏은 버튼의 강도에 따라 나가는 속도가 달라진다. 공중방어로는 아라비안 차차 공격을 이용하면 좋다. 이 캐릭터는 단점이 가장 적은 캐릭터이다.

공중 공격을 할 때에는 상당한 주의가 요망된다. 거의 완벽한 대공 방어기술을 가지고 있기 때문이다. 이 캐릭터 역시 접근전은 위험하다. 중,장거리전으로 승부한다.

9. 호혈사 오지마

성류탄 (←↙↓↘→ + 펀치)
암쇄발 (←→ + 펀치)
천무각 (→↓← + 킥)
위하포 (점프중 레버 1회 돌린 후 + 펀치)

일격필살기

파운혜성신 (→↓←펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

사용하기 쉽고 기술도 많은 캐릭터. 스피드도 좋고 연속기도 잘 된다. 성류탄은 버튼을 누르고 있으면 점점 커지거나 갯수가 많아지면서 공격력이 올라간다. 위하포는 공중전에서 유용하며 천무각은 공중방어에 쓸만하다. 그러나 필살기를 모으기 전에 적의 공격을 받거나하는 점이 단점이다.

성류탄 공격은 꽤나 까다로울 것이다. 그러나 성류탄을 모을 때 틈이 생기게 마련이다. 성류탄을 최대한 견제하면서 장거리전을 펼쳐야 할 것이다.

10. 클라라

변신전

회전 공격 (↓↙← + 킥)
부메랑 (↓↘← + 펀치)
미라클 숏 (↓↘← + 펀치 두개 동시에 누른다)
데드 키스 (→←↙↓+ 펀치 두개 동시에 누른다)

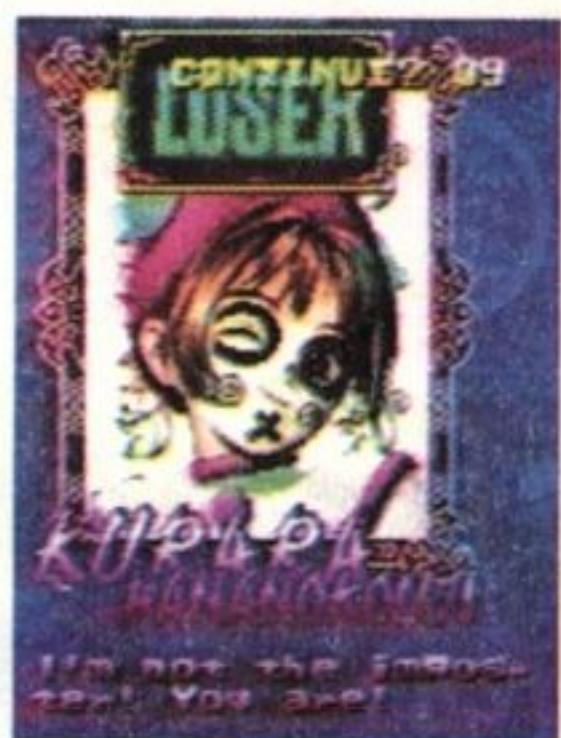
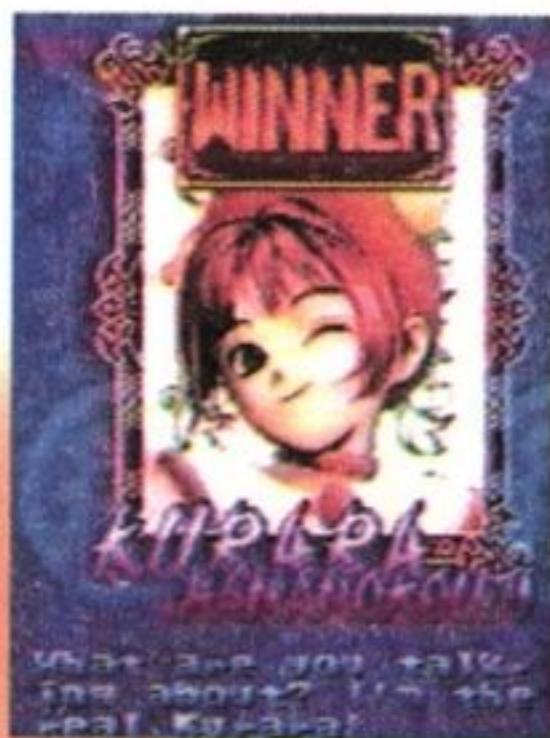
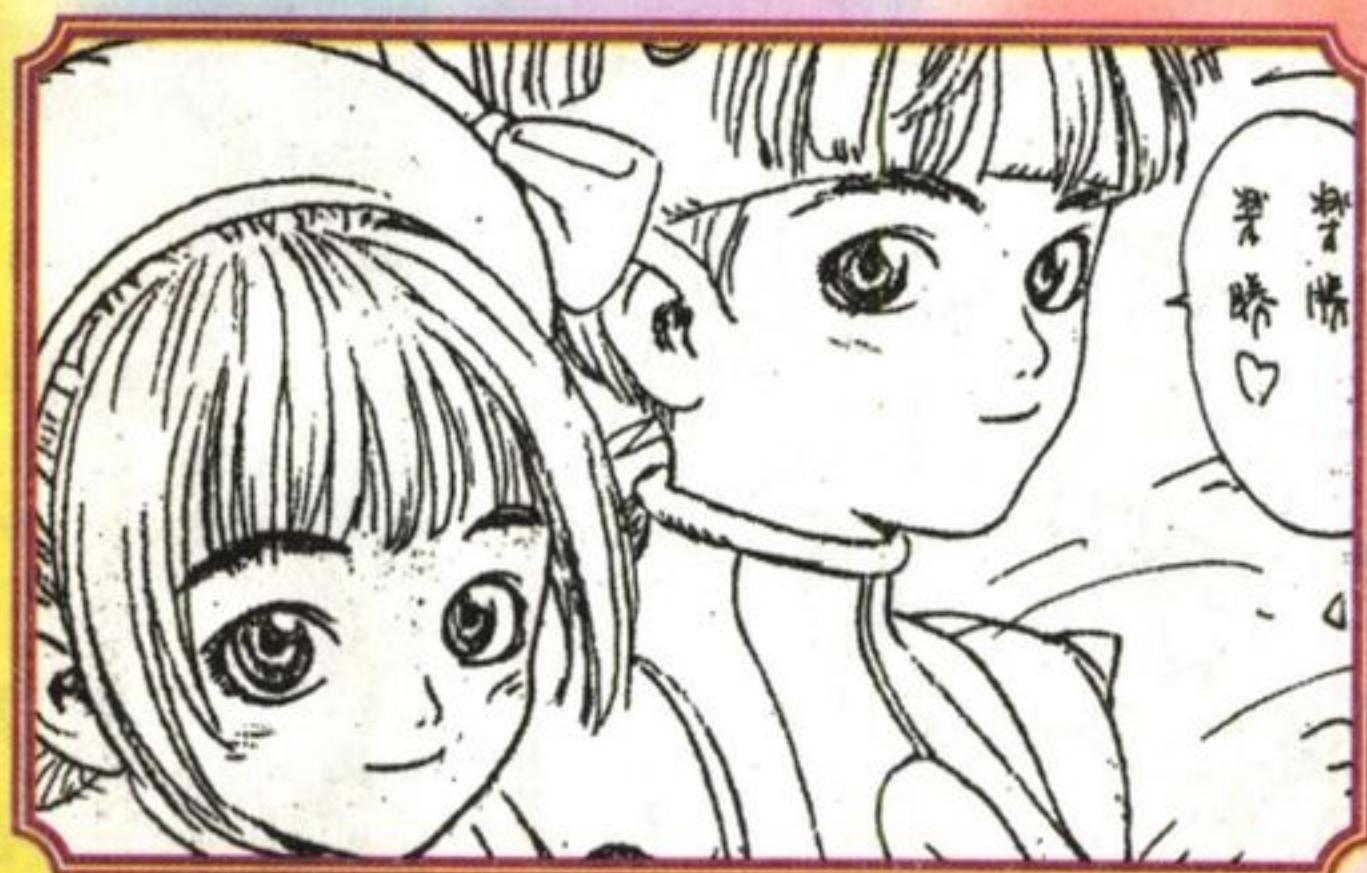
변신후

스파크 바리어 (↓↙← + 킥)
스파크 세잉그 (↓↘→ + 펀치)

일격필살기

우주혁명 (↓↘→ + 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

파워는 약간 떨어지고 스피드는 약간 좋은 캐릭터. 필살기 조합이 쉬우며 연속기 또한 많다. 회전 공격은 방어 공격을 할 수 있고 데드키스로 적의 에너지를 빼앗아 변신한다. 변신하면 파워와 스피드가 올라가지만 필살기 수가 줄어들며 공격스피드가 줄어든다.

여러가지 기술을 조합해 플레이어를 당황하게 만든다. 접근하면 회전 공격을 할 것이다. 완전히 접근하지 말고 이 기술이 끝날 때를 기다렸다가 공격한다. 부메랑 공격을 주의한다.

11. 긴타로

변신전

번개 스톰 (점프중↓↘→ + 펀치)
자이언트 코이 (↓모아서↑ + 펀치)
붐 스윙 (←↙↓↘→ + 펀치)
보빙 베어 (→✕→ + 킥)

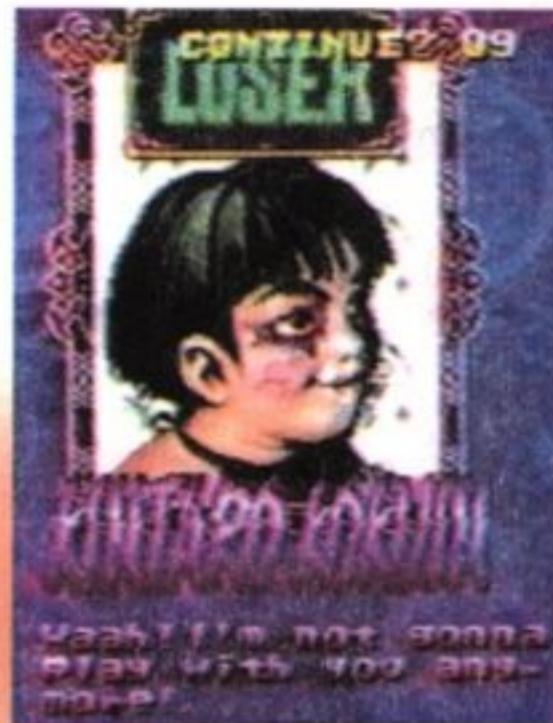
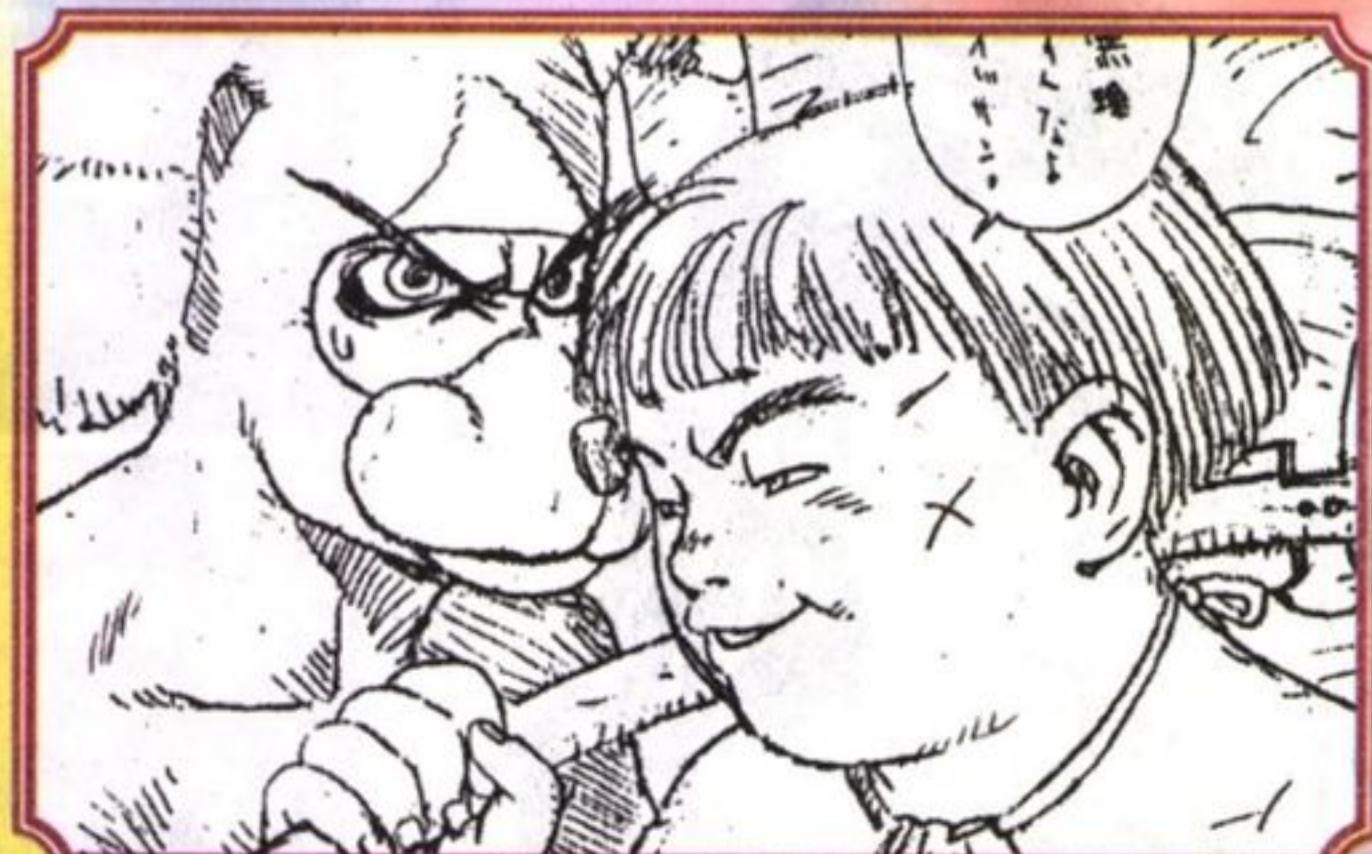
변신후

쿵쿵 왕왕 (↓↙→ + 킥)
왕왕 (점프중 레버 1회 돌린후 + 펀치)

일격필살기

돌격시저 (버튼 네개 동시에 누른다)

가이드

몸집이 작아서 상대의 공격이 잘 맞지 않는다는 장점이 있다. 공중전 기술은 별로 도움이 되지 못하며 공중전에 약하다. 자이언트 코아로 대공방어를 하면 상당히 좋다. 변신후에는 거의 통상기로 싸워야 할 것이다. 필살기는 빈틈이 많고 갯수도 적기 때문이다.

공중에서 싸우는 것을 피해야 한다. 번개스톰이나 자이언트 코아 공격을 받기 때문이다. 그러나 이 공격을 막거나 피해버리면 틈이 생기므로 이때를 잘 활용하자.

12. 호혈사 오우매

변신전

암쇄치 (←모아서→ + 펀치)
성류 난무탄 (→나← 로 레버를 넣으면서 + 펀치 연타)
위하안 (↓모아서↑+ 펀치)
천무각 (점프중↑↓+ 킥)

변신후

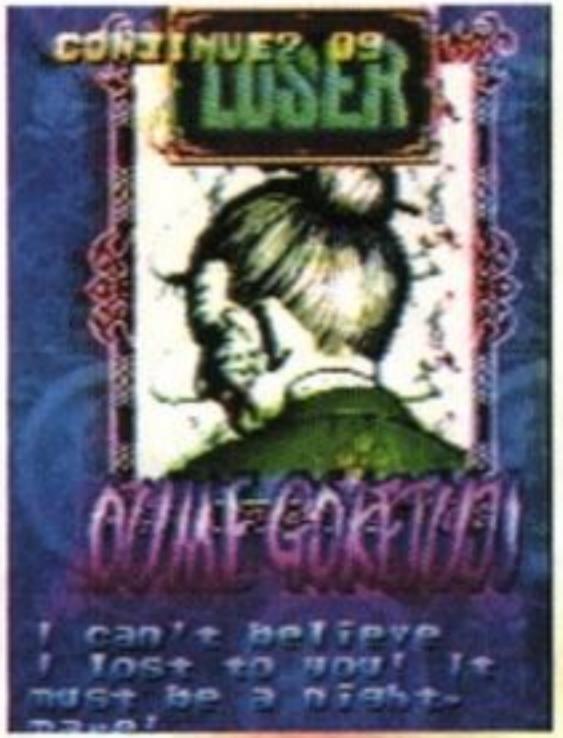
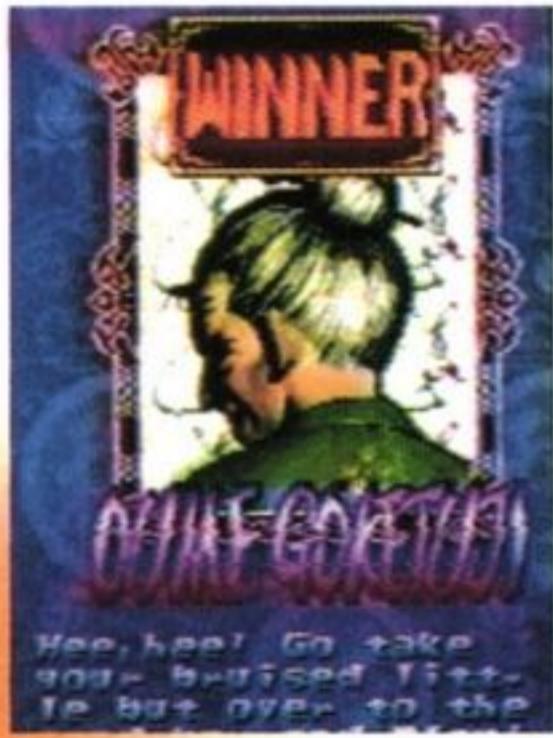
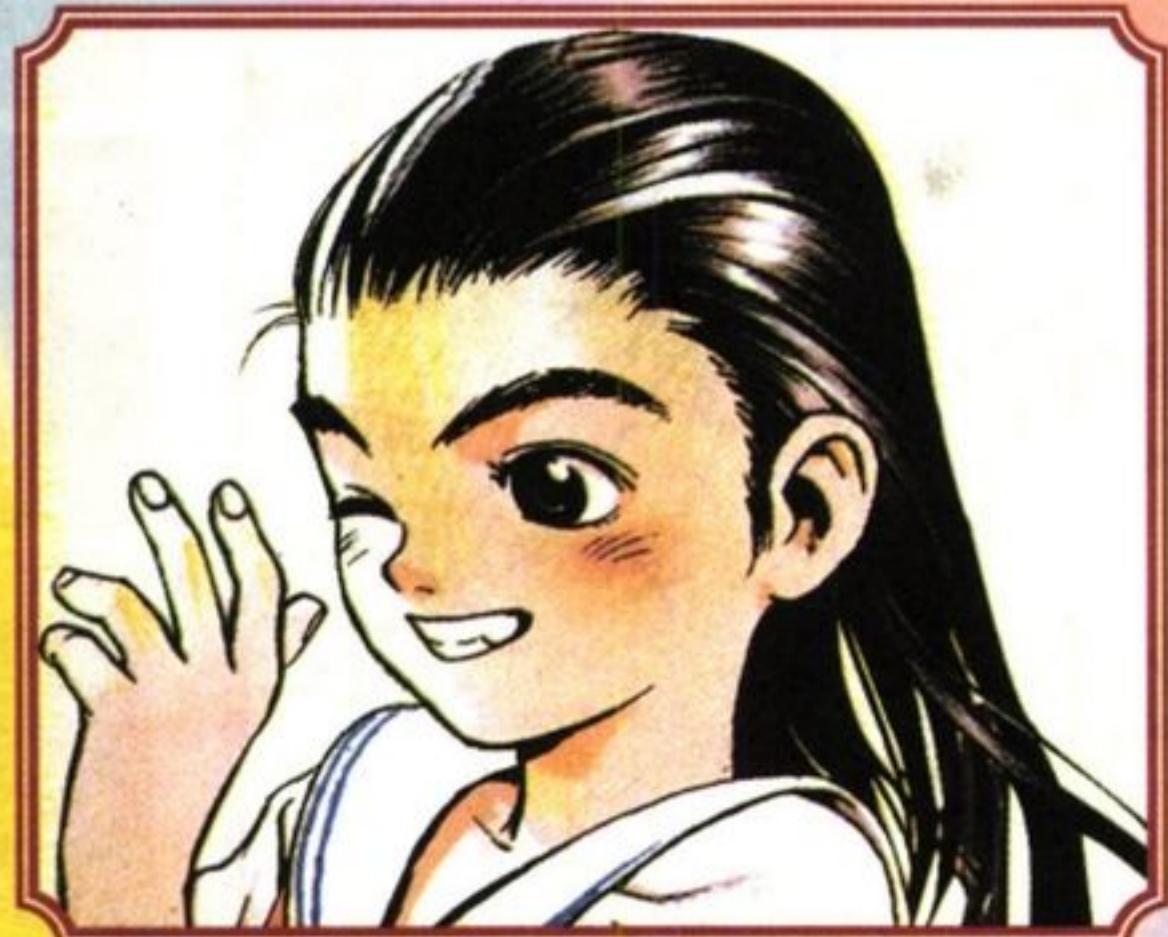
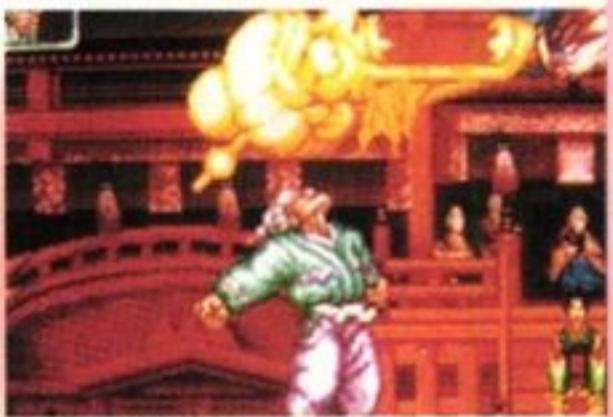
도연화 (↓↘→ + 펀치)
무지개 장벽 (←모아서→ + 펀치)

일격필살기

호혈류어안타 (↓↑+ 펀치 두개 동시에 누른다)

가이드

전작의 오타네와 쌍동이 자매로 기술이 거의 비슷하다.

필살기는 하나 하나가 상대에게 위협적이며 성류난무탄 같은 경우는 무더기로 상대를 공격하니까 방어해도 상당한 량을 소비시킬 수 있다. 위하안 공격을 대공 방어로 사용하면 좋을 것이다. 변신하면 스피드가 약간 느려지지만 파워는 약간 상승한다. 이 캐릭터는 공중전에 약한 단점이 있다.

그야말로 거의 틈을 찾아볼 수가 없다. 성류난무탄은 방어해도 상당한 에너지가 소비되므로 2단점프를 이용해 피해버린다. 공중 공격시에는 위하안 공격에 주의한다. 상대방의 점프 공격시에는 천무각을 주의한다.

13. 간자

변신전

용구벽 (↓모아서↑+ 펀치)
편비각 (←모아서→ + 킥)
일척포타 (←↙↓↘→ + 킥 두개 동시에 누른다)
하근수채 (↓↘→ + 펀치)

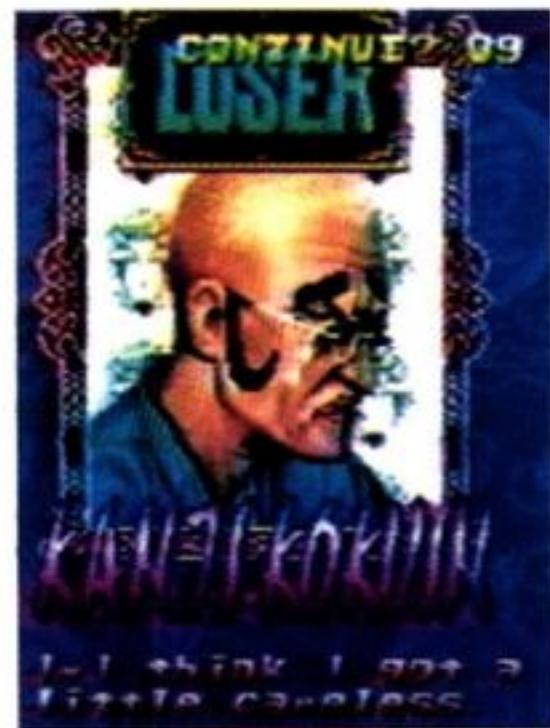
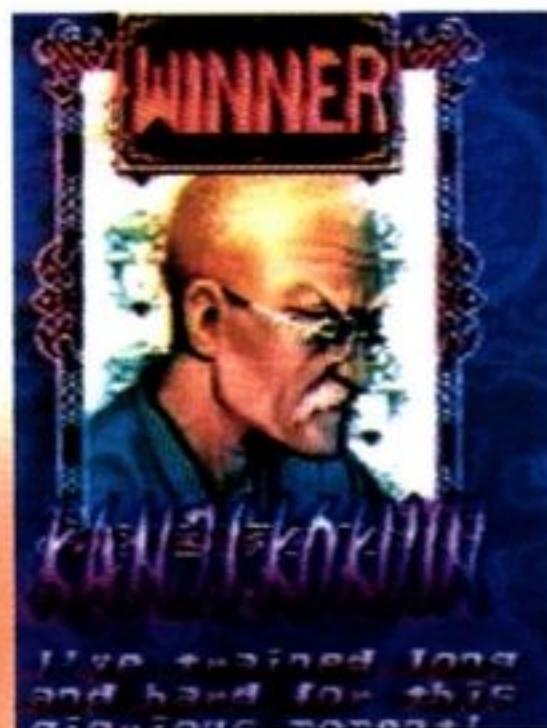
변신후

감명기공탄 (→↘↓↙← + 펀치)
허수등 발 (←모아서→ + 킥)
흡식우폭 (←모아서→ + 강한펀치)

일격필살기

폭열방니 (←모아서→ + 킥 두개 동시에 누른다)

가이드

다양한 기술을 지닌 캐릭터 대공방어와 장거리 공격이 뛰어나다. 그러나 일격 필살기를 쏘면 변신해 버린다. 다시 원상태로 돌아려면 상대의 에너지를 흡수해야 한다. 변신해 버리면 스피드는 상승하지만 파워는 줄어든다.

공격패턴을 읽을 수 없다. 멋 모르고 다가가다 편비각이나 일척포타 공격에 당할지 모르니 주의한다.
이 캐릭터에게는 접근전이 가장 쓸모 있는 공격이다.

서울 · 경기
부산 · 경남
UFO의 세계 :
귀신이야기 :
700 — 4848
700 — 9808
인천
700 — 9898
이야기 환타지아 : 700 — 4858
환상의 동화여행 : 700 — 4868
보물섬퀴즈 : 700 — 9595
어서오세요!
수화기를 드는 순간
환상과 공포의 세계로
여행이 시작됩니다.
완전히 새롭게 바뀌었습니다.
'93